

000

edizioni star comics

un racconto breve di Shinji Mizushima l'autore di

O Pat la ragazza del Baseball

# A.A.A. Cercasi illustratore

realizza TU la copertina di Kappa Magazine

PER UN PUBBLICO MATURO febbraio 2003 nr. 128 mensile





#### KAPPA MAGAZINE

Pubblicazione mensile - Anno XII NUMERO 128 - FEBBRAIO 2003 Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di: KAPPA S.r.l., via San Felice 13, 40122 Bologna Direttore Responsabile e Editoriale: Giovanni Bovini

Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento: Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni,

Andrea Pietroni, Barbara Rossi Redazione Kappa S.r.L: Monica Carpino, Sara Colaone, Silvia Galliani, Giovanni Mattioli, Nadia Maremmi, Lorenzo Raggioli, Marco Tamagnini, Serena Varani

Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:

C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)

Adattamento Testi:

A-des Decised

Andrea Baricordi Lettering

Alcadia S.n.c.

Adattamento Grafico:

Annalisa Sorano - Alcadia S.n.c.

Hanno collaborato a questo numero:

ADAM, Keiko Ichiguchi, il Kappa, Luca Raffaelli

Redazione Star Comics:

Maria Grazia Acacia, Marida Brunori, Sergio Selvi Fotocomposizione: Fotolito Fasertek - Bologna

Editore: EDIZIONI STAR COMICS Srl

Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:

GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)

Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. S.r.I. - Centro Diffusione Media

Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma

Tel. 06/5291419

Per la vostra pubblicità su questo albo: Edizioni Star Comics Srl - tel. (075) 5918353

Copyright: © Kodansha Ltd. 2003 - All rights reserved. Portions are reproduced by permission of Kodansha Ltd. - @ Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. in respect of materials in the Italian language. Italian version published by Edizioni Star Comics Srl. under licence from Kodansha Ltd. What's Michael? @ Makoto Kobayashi 2003. All rights reserved. First published in Japan in 1986 by Kodansha Ltd. Italian language translation @ Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2003. All rights reserved.

Goblin © Makoto Kobayashi 2003. All rights reserved. First published in Japan in 1994 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl.

2003. All rights reserved.

Aal Megamisama © Kosuke Fujishima 2003. All rights reserved. First published in Japan in 2000 by Kodansha Ltd. Italianguage translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Sri. 2003. All rights reserved.

Shinrel Chosashitsu Office Rei © Sanae Miyau & Hideki Nonomura 2003. All rights reserved. First published in Japan in 1998 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srt. 2003. All rights reserved.

POTËMKIN — Dopo quattordici anni dalla sconfitta, reduci dell'organizzazione Guernicca si riniscono agli ordini di Tatsugoro Urushizaki per conquistare il mondo. I loro assi nella manica sono le sorelle Haruka e Madoka Guernic, nate in laboratorio, che decidono però di sventare il patetico piano. Ottengono così da un vecchio supereroe il kit per trasformarsi, ma l'ormai vetusto satellite d'appoggio Yashichi sbaglia mira e tramuta l'assistente fotografa Kaoru Yagami in Toranger Red. Il suo senpai fotoreporter Takafumi Kinjo indaga, e scopre che alla Squadra Toranger era legata sedici anni prima un'operazione di merchandising, ma non trovando documenti in merito, cerca informazioni andando a caccia della collezione di figurine che li rappresentava. Successiwamente è Scoop, il cane di Takafumi, a essere trasformato nel ciclonico Toranger Black, che causa scompiglio nel cortile della scuola di Haruka e Madoka. E intanto, qualcuno opera per far desistere i vecchi nostalgici dai loro ridicoli intenti...

OH, MIA DEA! - Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso ed esprime un desiderio che lo vincola indissolubilmente alla dea Belldandy. La convivenza si trasforma in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, Urd e Skuld, e da decine di creature di ogni genere e razza. Un giorno, la dea Peitho chiede loro di alutarla a tornare alla normalità, poiché il demone Welspar l'ha 'ristretta'. Le tre ci provano con scarsi risultati, mentre le tengono nascosto che colui che l'ha ridotta in quello stato è attualmente... il qatto di casa Morisato!

EXAXXION - Terrestri e riofardiani convivono sulla Terra, ma il prof. Hosuke Kano sa che questi ultimi progettano la conquista del pianeta. Il generale fardiano Sheska organizza un golpe e dichiara la Terra colonia di Riofard: Hosuke mette il figlio Hoichi "Ganchan" Kano alla guida del robot Exaxxion, una potentissima arma fardiana dispersa nell'antichità, insieme alla metamorfica androide Isaka Minagata. Hoichi batte Sheska, e subito i soci del generale cercano di coprirsi le spalle col pianeta madre, mentre Hosuke diffonde la notizia e ottiene una tregua. Hoichi, la fidanzata Akane Hino e i suoi genitori vanno ad abitare alla base, ma il ragazzo decide di tornare a scuola nel panni di Dan Kabuto, e lo stesso fa Minagata come Sako Kumakita. In una base sottomarina il redivivo Sheska, ormai "scomodo" per il governo fardiano, si organizza per non essere ucciso, e si lascia credere morto per agire di nascosto. Riofardi intuisce il colpo di stato, e per contrastarlo non esclude la distruzione della Terra. E mentre i golpisti cercano di invadere con discutibili risultati la base segreta di Exaxxion, il funerale di Sheska viene celebrato in pompa magna...

KAMIKAZE - Cielo, Terra, Vento, Fuoco e Acqua governavano il mondo, ma 5000 anni fa l'evoluzione originò cinque tribù kegainotami, ognuna dotata di una capacità elementale. L'evoluzione ne inibì i poteri, e nacquero gli akahani, gli esseri umani. Nell'anno Mille apparvero le Ottantotto Belve, demoni del caos, ma cinque matsurowanu kegainotami della stirpe originale le imprigionarono in un'altra dimensione. Prima di ciò, i demoni imposero ai discendenti di Cielo, Fuoco e Vento di spezzare per loro i sigilli, e di contrastare Terra e Acqua, rimaste libere dal controllo. Le prime Belve risorgono e attaccano anche i loro presunti alleati, iniziando a generare forti dubbi sulle profezie seguite fin dall'antichità, che Higa, il Signore del Fuoco, cerca di dissipare a fatica. Il mezzosangue Aida si scontra con Kaenguma, ma ha la peggio e viene recuperato dalla piccola Beniguma e da Keiko Mase, divenuta la 'tutrice' di Misao Mikogami, la Dama dell'Acqua. Quest'ultima viene rapita da Kaede con l'aiuto di Aiguma, ma tornata in libertà scopre che il governo giapponese, spalleggiato dai kegainotami, cerca di ottenere il potere delle Ottantotto Belve per sviluppare ibridi umanoidi. Kamuro Ishigami, l'Uomo della Terra e protettore della Dama dell'Acqua, è l'unico a poter contrastare i demoni caotici con la spada Kamikaze, che vince uno scontro 'impossibile' contro una Belva manovrata da Otoroshi, il signore delle Belve, e poi si dirige al suo villaggio natio..

NARUTARU - Shiina Tamai trova un 'cucciolo di drago', che tiene con sé e chiama Hoshimaru. Poi fa amicizia con la problematica Akira Sakura e il suo En Soph. Le due si scontrano con Tomonori Komori, convinto di poter plasmare il mondo, ma che Hoshimaru elimina. I compagni Satomi Ozawa e Bungo Takano lo cercano, mentre le autorità istituiscono un comitato per indagare sugli avvistamenti di strane cose volanti nei cieli, comandato dal dispotico Tatsumi Miyako e dalla dottoressa Misao Tamai, madre di Shiina. Sudo Naozumi, 'capo' di Satomi e Bungo, fa entrare in azione i cuccioli dei due, Amapola e Hainuwele, che annichiliscono l'esercito giapponese. Takeo Tsurumaru e Norio Koga salvano Akira e Shiina, e quest'ultima chiede ai due di insegnarle a collegarsi telepaticamente a Hoshimaru. Miyako indaga con Aki Sato sulla battaglia e individua Shiina, mentre Sudo chiede ad Akira di unirsi a lui. Akira pugnala a sorpresa il padre, e Sudo si allontana da scuola per realizzare i suoi progetti di 'uguaglianza totalitaria'...

OFFICE REI - Yuta resta orfano, e tre ragazze entrano nella sua vita: Mirei Ko, Emiru e Rika. Le tre dirigono un'agenzia investigativa paranormale, Office Rei, alla quale il giovane inizia a collaborare. Mentre Yuta ed Emiru si innamorano, l'Istituto Fan, che usa gli ESPer come cavie per la ricerca sui poteri paranormali, incarica Alice Lindsay di recuperare il Child: il più potente psicocineta del mondo sarà utile ad attuare il Progetto D per la realizzazione di un'Utopia politica, e si tratta proprio di Yuta. Mirei scioglie Yuta dal sigillo che la madre gli impose all'età di sei anni per impedirgli di ricordare le atrocità subite all'Istituto Fan, ma permettendogli di usare i poteri libera anche la sua violenta personalità originale. Hiryu Ko, cugino di Mirei e amante di Rika (in realtà associata al Fan), trova il modo di far prevalere lo Yuta violento, per la gioia di Nadeshiko Uragasumi (exassistente di Alice), mentre Emiru scopre che anche Mirei è un prodotto degli esperimenti del Fan, e che aiutò il ragazzo e sua madre a fuggire dal folle professor Ko. Il Fan mette in atto la seconda fase del piano, chiamando a raccolta tutti gli ESPer del mondo tra cui molti vip, e durante un ricevimento dell'organizzazione Fan Feilong (la vera identità di Hiryu Ko) cerca di convincere Yuta a partecipare al Progetto D, presentandogli la persona che dirige il Fan, Fan Mei Li, ovvero Mirei. Con sorpresa, Emiru e Yuta scoprono di essere stati ingannati fin dall'inizio, e mentre Rika perde la vita nel tentativo di vendicarsi di Hiryu, l'ira del Child provoca l'esplosione del dirigibile sede del party. Unici sopravvissuti, Yuta, Emiru, Hiryu e Mirei...

GOBLIN – Nonostante l'avvenente aspetto femminile, Goblin è in realtà un bakeneko, uno spirito fellino che seduce gli uomini per poi ucciderli. Ma un giorno decide di smettere di essere single, e di trovare' un uomo meraviglioso con cui unirsi. Mentre la polizia indaga sugli avvistamenti della misteriosa creatura in città, lei cerca ospitalità presso qualche essere umano piacevole, anche se la sua natura la spinge a ritenerlo tale anche dal punto di vista gastronomico...

Exaxxion <sup>®</sup> Kenichi Sonoda 2003. All rights reserved. First published in Japan in 2002 by Kodansha Ltd. Italian language translation <sup>®</sup> Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srt. 2003. All rights reserved.

Narutaru © Mohiro Kitoh 2003. All rights reserved. First published in Japan in 2001 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srt. 2003. All rights reserved.

KamiKaze © Satoshi Shiki 2003. All rights reserved. First published in Japan in 2002 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srf. 2003. All rights reserved.

Potëmkin © Masayuki Kitamichi 2003. All rights reser-

ved. First published in Japan in 2000 by Kodansha Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2003. All rights reserved.

Ame ni Utaeba © Shiriji Mizushima 2003. All rights reserved. First published in Japan in 2000 by Kodansha

Ltd. Italian language translation © Kodansha Ltd. and Edizioni Star Comics Srl. 2003. All rights reserved. NOTE: Original artworks reversed for Edizioni Star Comics Edition.

NB: I personaggi presenti in questo albo sono tutti maggiorenni, e comunque non si tratta di persone realmente esistenti bensì di semplici rappresentazioni grafiche.

## Sommario

FRITARIALE	
+ EDITORIALE + KIKI'S DELIVERY SERVICE	
Dal racconto all'anime	
Eiko Kadono	
+ RUBRIKAPPA	2 4
+ TOP OF THE WEB	5
+ RUBRIKEIKO	6
+ PAPER VIEW	7
+ LA REGINA DEI MILLE ANNI	
Alla scoperta dell'intricata	
Galassia Matsumoto	
di Nino Giordano	8
+ IL NONKORSO	
Diventa copertinista	
di Kappa Magazine!	14
+ EXAXXION	
Riciclo	
di Kenichi Sonoda	15
+ POTÉMKIN	
Visita insegnanti	
di Masayuki Kitamichi	31
+ MICHAEL	
Questione di buongusto	
di Makoto Kobayashi	55
+ KAMIKAZE	33
La successione	
di Satoshi Shiki	61
+ NARUTARU	
Primavera	
di Mohiro Kito	85
+ GOBLIN	
Per amore, solo per amore	
di Makoto Kobayashi	127
+ OH, MIA DEA!	121
Quel che le dee	
non dimenticano	
di Kosuke Fujishima	143
+ OFFICE REI	
Mirei Ko - III	
di Sanae Miyau &	
Hideki Nonomura	174
+ PUNTO A KAPPA	1/4
a cura dei Kappa boys	217
a dara dar Kappa boya	- 11
LA KAPPA-SORPRESA DEL MESE	
CANTANDO COTTO LA DIOCCIA	

In copertina:

KAMIKAZE © Satoshi Shiki/Kodansha
Box Files:
SENNEN JOD © Leiji Matsumoto/Toei
Box laterali
YAKYUKYO NO UTA © Shinji
Mizushima/Kodansha
NARUTARU © Mohiro KitoKodansha
POTEMKIN © Masayuki Kitamichi/Kodansha

256

#### FIERA D'ESSER FIERA

Di recente i vostri beneamati Kappa boys hanno subito (con enorme piacere, ovviamente) un'overdose di cartoni animati e fumetti provenienti da ogni angolo del mondo. Le due più recenti responsabili di ciò sono state una manifestazione italiana e una francese, che stanno avendo (meritatamente) sempre più risonanza.

La prima è il **Future Film Festival** tenutosi a Bologna dal 15 al 19 gennaio, la seconda è la fiera del furnetto di **Angouléme**, in Francia, che quest'anno festeggiava nientemeno che la sua trentesima edizione.

Ma ripartiamo dall'inizio. Il Future Film Festival ha il merito di contare su un'organizzazione quasi impeccabile, consente a centinaia di persone di prendere visione delle proiezioni in sale cinematografiche degne di questo nome (replicando gli eventi più importanti), invitando decine di ospiti celebri sia dall'Italia che dall'estero, e facendo leva su un volume promozionale che coinvolge tutti i media, tanto che è davvero impossibile non essere a conoscenza del fatto. Eppure, nonostante ciò, anche se abbiamo visto file chilometriche per assistere alla proiezione di Spirited Away - Sen to Chihiro no Kamikakushi di Hayao Miyazaki, ci siamo resi conto che non accadeva lo stesso per la mostra dedicata a Osamu Tezuka, situata a poca distanza. Era un'occasione assolutamente unica per entrare in contatto con i rodovetri dei cartoni animati, delle tavole di fumetto e delle illustrazioni originali realizzate dall'uomo che ha permesso al manga e all'animazione di diventare quello che sono oggi. Temiamo che questo sia avvenuto, ancora una volta, per una forma di pigrizia e soggezione messe insieme: pigrizia perché, certo, una mostra non offre il divertimento immediato di un cartone animato; soggezione perché si pensa sempre che i 'classici' siano qualcosa di barboso e fuori dalla portata e della comprensione del cosiddetto 'uomo qualunque'. Niente di più sbagliato, e ce ne stiamo rendendo conto grazie alla pubblicazione di alcuni classici (da Rocky Joe a Maya, da Ransie a Lupin III Prima Serie): chi decide di fare il tentativo di awicinarsi al prodotto non necessariamente mainstream, poi resta altamente soddisfatto dal livello qualitativo, e si sorprende per quanto sia piacevole e moderno - nel nostro caso - un manga realizzato anche venti, trenta o quarant'anni fa. Una tirata d'orecchie, quindi, a tutti quelli che si definiscono 'manga fan' e non sono andati a godersi questa stupefacente, interessante e commovente mostra.

Passando ad **Angouléme**, invece, ci siamo ulteriormente resi conto di quanto il fumetto (non solo i manga, ma *tutto* il fumetto) sia considerato in Francia degno dello stesso rispetto che si dà solitamente alla letteratura, al cinema e all'arte in generale. **Angouléme** in sé è una città talmente grata al fumetto da aver inititolato quest'anno una via e una piazza a **Hergé**, il creatore di **Tinfin**, da avere i cartelli segnaletici inscritti all'interno di balloon, di essere in più punti decorata da stupendi murales ispirati ai fumetti più noti. Nei giorni della fiera, la cittadina si trasforma interamente nel regno della *bande dessinée*, e tutti, negozianti compresi, collaborano a questo, esponendo in vetrina sagome e libri, o organizzando addirittura mostre fuori catalogo. Abbiamo incontrato là alcuni di voi, fra le stradine colorate, e ne siamo stati felici. Decine di ospiti anche ques'anno, fra cui **Jiro Taniguchi** per il Giappone, mentre un **Monkey Punch** sempre più viaggiatore si è recato là per puro piacere personale, presentandoci a cene il simpaticissimo **Mitsuru Miure**, l'autore di **Kabacha Wine** (da noi noto come serie TV col titolo di **Sun College**), e altri colleghi con cui ha fondato la **Japan Cartoonist Association**.

Giornate immerse nel fumetto e nell'animazione, insomma, siamo stati coccolati in ogni modo possibile da un'organizzazione impeccabile. Sarebbe dawero bello che si arrivasse a tanto anche in Italia, ma ci vorrebbe la collaborazione di tutti: organizzatori (che dovrebbero pensare alle manifestazioni alzando il tiro sulla qualità), editori (che dovrebbero parteciparvi come tali, piuttosto che come rivenditori) e lettori (che dovrebbero imparare a cogliere l'occasione per assistere alle mostre, alle presentazioni e agli incontri, piuttosto che accalcarsi semplicemente per effettuare un acquisto). E' solo questo il modo per far salire un po' più in alto il fumetto in questo paese: finché le manifestazioni continueranno ad apparire dall'esterno (e quindi agli occhi di chi non segue il fumetto) come qualcosa di simile a un Luna Park, non riusciremo mai a uscire dalla stretta cerchia di appassionati, dal ghetto in cui ci andiamo a infilare sempre di più con i nostri stessi piedi.

Un esempio pratico? Qualcuno di voi ricorda quali siano i nomi dei fumetti e degli autori premiati alle scorse edizioni delle fiere del fumetto italiano? Probabilmente no. E non solo voi lettori, ma anche gente del settore, fra cui noi stessi, distributori e librerie. E' assolutamente ridicolo. Ebbene, sappiate che dopo la serata delle premiazioni di Angouléme, i libri che hanno ottenuto un riconoscimento in quella sede (comprese le opere prime dei nuovi autori) sono apparse in bella mostra nelle vetrine delle librerie (non solo fumetterie, quindi!) di tutta la Francia, a fianco di best-seller della letteratura mondiale. E poi ci si meraviglia che i nostri autori scappino all'estero. L'invito resta quello di mirare più in alto, dunque, tutti quanti. In Italia siamo diventati così schiavi delle mode (o, peggio, dell'abitudine) de preferire un brutto prodotto famoso a uno splendido ma poco pubblicizzato. Perché dev'essere così per forza? Non aspettiamo che sia qualcuno a dirci cosa leggere: entriamo in libreria, sfogliamo, consultiamo, proviamo, sperimentiamo. E allora miglioreranno le pubblicazioni, le fiere, gli editori, tutto quanto. Ci promettete di fare una prova?

«Gran parte del progresso sta nella volontà di progredire.» Seneca

P.S.: Qualche altra manifestazione su fumetto e animazione si sta dando un gran da fare in Italia, ed evitiamo di citaria unicamente perche spesso veniamo direttamente coinvolti in esse, e quindi un nostro elogio suonerebbe come 'promozione gratuita' agli occhi dei più maliziosi. Le sosterremo silenziosamente, semplicemente dando la nostra disponibilità a progettare insieme nuovi modi per far uscire cartoni animati e fumetti dal ghetto.

R.P.S.: non centra (quasi) nulla, ma chi di voi aspira a diventare illustratore, corra subito a pagina 14 per un'iniziativa di cui vi parliamo già da un paio di mesi. Non è un concorso, ma il vostro lavoro potrebbe comunque presto apparire su questa rivista: non perdete l'occasione!

## Kiki Consegne a domicilio di Eiko Kadono

E' da poco uscito, per il mercato dell'home video, Kiki's Delivery Service, che approda in occidente grazie alla Disney. Si tratta di uno dei film che ha reso Hayao Miyazaki uno dei più splendenti astri nel firmamento dell'animazione internazionale. Guello che pochi sanno è che Kiki's Delivery Service è tratto dall'omonimo romanzo di Eiko Kadono, a cui il Maestro ha fatto riferimento diretto anche durante la sceneggiatura del film, onde evitare di uscire dallo spirito originario dell'opera.

Guesto mese Kappa Magazine è orgogliosa di pubblicare un assaggio di quel romanzo, ovvero il suo primo capitolo.

Desideriamo pertanto ringraziare l'autrice **Eiko Kadono** per la disponibilità dimostrata.

#### **CAPITOLO UNO**

La storia comincia gui...

Adagiata tra una fitta foresta e una morbida collina erbosa, c'era una volta una piccola città. Era una città con i tetti color del pane, che scendevano verso sud seguendo la dolce pendenza delle strade. Nel bel mezzo c'era la stazione e un po' distanti, tutti in gruppo, gli uffici pubblici, la questura, i vigili del fuoco e la scuola. Era, praticamente, una cittadina come se ne possono trovare tante.

Eppure, guardando meglio, ecco che salta agli occhi qualcosa che non capita di trovare tanto spesso.

Per esempio, i campanelli argentati legati ai rami degli alberi più alti. Capitava di sentirli tintinnare senza alcun alito di vento.

E, quando succedeva, la gente del posto era solita dirsi, scambiandosi sorrisi d'intesa:

 Guarda, guarda... la piccola Kiki ci ha di nuovo preso dentro con i piedi!

Perché anche Kiki era una persona come non se ne trovano tante... Pur essendo piccola, riusciva a far suonare i campanelli legati sulle punte degli alberi più alti! Spostiamo lo sguardo ai margini orientali della città e diamo un'occhiatina alla casa dove abitava Kiki.

All'ingresso che dava sulla strada, una targhetta di legno portava scritto: Pozioni Contro Gli Starnutti.

La porta, dipinta di verde, era aperta e a sinistra, in fondo a un ampio giardino, s'intravedeva una casetta di un solo piano.

Il giardino era bello e ordinato. Vi si trovavano erbe di tutti i tipi, con le foglie grosse, con le foglie a punta, qualcuna mai vista.

con le foglie a punta, qualcuna mai vista. Tutt'intorno regnava il profumino di un non so ché di appetitoso, che portava fino in casa ed era più intenso presso la grossa pentola di rame che si trovava in cucina. Da lì si vedeva la parete del soggiorno ma, al posto dei soliti quadri o delle fotografie, c'erano appese un paio di scope di saggina, una grande e una più piccola.

Ecco che dal soggiorno si sentivano arrivare delle voci. A quanto pare, siamo arrivati all'ora del tè.

– Kiki, hai deciso quando partirai? Prima o poi dovrai pure deciderti! Non puoi continuare a rimandare in eterno! Pensaci per tempo! – stava dicendo una voce di donna, in tono di rimprovero.

 Ancora questa storia...?! Non ti preoccupare, mamma, sono pur sempre figlia tua! Sono o non sono anch'io una strega?
 Ci sto pensando, cosa credi?! – rispose, con una nota di leggero fastidio, la voce di una ragazzina.

 Ha ragione Kiki, devi darle fiducia – s'intromise la voce pacata di un uomo. – Se lei non se la sente ancora, qualsiasi cosa tu le dica non servirà a niente -.

 Sì, certo... Però... lo mi sento responsabile... – concluse la voce della mamma, alzando sensibilmente il tono.

Eh, sl... Come avrete sicuramente capito, in questa casa abitava una famiglia di streghe.

La mamma, la signora Kokiri, era una strega patentata che vantava una lunghissima tradizione. Il papà invece, il signor Okino, era un essere umano qualsiasi. Studioso di folklore, si occupava di racconti e leggende riguardanti fate e magia.

Kiki era la loro unica figlia, che quell'anno compiva tredici anni.

Stavano discutendo a proposito del giorno in cui Kiki avrebbe dovuto partire per il suo viaggio di tirocinio, ovvero, per andare a vivere da sola.

Quando una strega e un essere umano si sposavano e avevano una figlia femmina, era normale che anche la bambina finisse per diventare una strega.

Qualche volta, però, capitava una ragazzina che non lo faceva con piacere. Per risolvere il problema, era stato deciso che l'interessata potesse scegliere la propria strada con il compiere dei dieci anni.

A chi sceglieva di diventare una strega, la madre insegnava le proprie magie e, al compiere dei tredici anni, la ragazzina doveva partire in una notte di luna piena. Questa partenza voleva dire lasciare la propria casa e andare a cercare una nuova città o un villaggio dove ancora non ci fosse una strega, per andare poi a trasferirsi.

Naturalmente, questo passo non era cosa da poco per una ragazzina così piccola, ma in un mondo in cui la forza della magia si era affievolita e il numero delle streghe era molto diminuito, per evitarne la scomparsa definitiva, questa era un'usanza davvero importante.

Era soprattutto un modo per far sapere



a una città o a un paese in più, anche solo a una persona in più, che le streqhe esistevano ancora.

Anche Kiki aveva deciso di diventare una strega nel suo decimo anno di età e, subito, Kokiri si era messa a insegnarle le sue magie.

Erano due.

Una era coltivare erbe per fare pozioni contro gli starnuti e l'altra era volare con la scopa.

Kiki era subito diventata brava a volare con la scopa, ma essendo la sua un'età un po' particolare, volando, le capitava spesso di distrarsi per cose che non c'entravano niente col volo, come quei grossi brufoli che saltano fuori nei pressi del naso o per il vestito che avrebbe voluto mettersi per il compleanno di quella tale amica. Cose così, insomma.

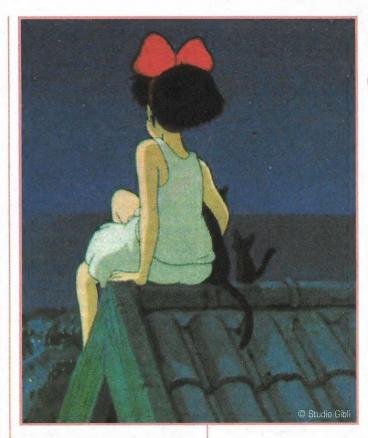
Quando però le capitava, ahimè... La scopa perdeva improvvisamente quota.

La prima volta che si era messa della biancheria di pizzo, le era persino successo che, non riuscendo a non pensarci, non si era accorta di stare perdendo quota ed era andata a sbattere contro un palo della luce.

La scopa ne era uscita a pezzi e Kiki si era procurata dei bozzi sulle ginocchia e sulla punta del naso.

Era quella la ragione per cui mamma Kokiri aveva appeso i campanelli sulla punta degli alberi più alti. Quando Kiki, soprappensiero, finiva per abbassarsi troppo senza rendersene conto, il suono dei campanelli, mossi dai piedi, faceva sì





che se ne accorgesse.

Ultimamente, non capitava più tanto spesso sentirli suonare, ma...

Per quanto riguarda l'altra magia, ovvero la pozione contro gli starnuti, ebbene, pare che Kiki non ci fosse proprio portata.

Un po', forse, per questioni di carattere, ma il coltivare le erbe, ridurne in poltiglia le foglie e le radici e farle cuocere lentamente, non le riusciva proprio di farlo bene.

 Ecco un'altra magia destinata a scomparire... – si lamentava, sconsolata, Kokiri.

In passato, era normale che una strega fosse in grado di adoperare un gran numero di magie. Con il tempo, però, le magie scomparvero a una a una, tanto che, anche una strega patentata come Kokiri era in grado di operarne solamente due. E una di quelle due, sua figlia Kiki non riusciva proprio a impararla. Questo spiegava molto.

– Be', è di gran lunga più piacevole volare in cielo che mescolare il contenuto di un calderone! – replicava Kiki, imperturbabile. E a quel punto il signor Okino doveva intervenire per cercare di consolare la moglie.

Non c'è niente da fare... Prima o poi può darsi che qualcuno riesca a usare di nuovo dli incantesimi che sono scompar-

si. E poi, almeno i gatti neri ci sono ancora! - .

Da sempre, le streghe e i gatti neri vanno in coppia. Forse anche questa può considerarsi una specie di magia.

Kiki aveva un piccolo gatto nero di nome Gigi, come Kokiri ne aveva avuto uno chiamato Meme, tanto tempo prima.

Quando una strega metteva alla luce una bimba, cercava subito un gattino nero nato più o meno nello stesso momento, da allevare insieme alla figlia.

Avrebbero sviluppato un linguaggio comprensibile solo a loro due. E il gatto sarebbe stato un compagno importante quando la piccola strega sarebbe dovuta partire per il suo viaggio.

È bello sapere di avere qualcuno con cui poter dividere i momenti di tristezza come quelli di allegria. Quando la ragazza sarebbe diventata adulta e avrebbe trovato qualcuno di importante che avrebbe preso il posto del gatto si sarebbe sposata, e anche il gatto nero si sarebbe trovato un compagno o una compagna con cui farsi una nuova vita indipendente.

## rubriKappa



Kari i miei tuberi croccanti fuori e morbidi dentro, vi giungano i miei più liofilizzati auguri di melanzane alla parmigiana.

Pare che alla fine ce l'abbiamo fatta. a furia di rompere le castagne da queste e altre pagine, a convincere i distributori cinematografici che nell'animazione giapponese c'è forse qualcosina che varrebbe la pena di portare anche nelle sale italiane. Ci è già andata grassa con Princess Mononoke e Metropolis (ronf ronf... oops, scusate, mi ero addormentato), il primo portato dalla Miramax, il secondo dalla Key Films, se la memoria non mi si è definitivamente annacquata. Poi, la Disney ci ha fatto la gentilezza di lasciarci apprezzare anche Kiki's Delivery Service in DVD e VHS, anche se con qualche 'aggiuntina' di rumoretti, canzonette e musichette di cui non sentivamo il bisogno (ma per fortuna, nel DVD c'è l'audio originale da ascoltare con i sottotitoli in italiano), ed è recente la notizia che il 18 aprile 2003 vedremo finalmente Spirited Away al cinema grazie alla Mikado (e volevo ben vedere che nessuno lo portasse in Italia, con un Orso d'Oro guadagnato al festival di Berlino nel 2002). Nel frattempo, in



l'anno anche Lapita, ancora grazie alla Disney. e se tutto va come al solito (visto anche il clamoroso successo che sta avendo) arriverà sicuramente anche nella nostra penisola. Insomma, abbiamo talmente pestato i piedi che, alla fine, qualcuno ci farà vedere in italiano quello che abbiamo sempre desiderato: la cosa bella è che noi tutti fan li pagheremo per aver fornito loro la nostra decennale consulenza gratuita. Non vi rode un po'? Oh, be', non si può avere tutto... Certo che, però, tenendo gli occhi aperti, si può avere molto. Mi spiego meglio. La maggior parte dei fan di vecchia data di cartoni animati giapponesi sono sicuramente anche fan di una cosetta che si chiamava SuperGulp - Fumetti in TV, che negli anni Settanta portò in Italia una ventata di novità sperimentale in televisione: in quel programma contenitore potemmo per la prima volta vedere sia i cartoni animati giapponesi (Alabarda spaziale!) che quelli di supereroi americani (vedi sezione Lanciaragnatele), oltre alle versioni semi-animate (appunto, fumetti in TV) di Nick Carter di Bonvi, Il signor Rossi di Bruno Bozzetto, Corto Maltese di Hugo Pratt. TinTin di Hergé, Alan Ford e il Gruppo TNT di Max Bunker, e molti molti altri. Ora, se ne avete voglia e siete in zona, potete anche recarvi a Modena a vedere la mostra relativa, un evento più unico che raro, e sicuramente storico. S'intitola. ovviamente, Fumetti in TV, ed è aperta dal martedì al venerdì dalle 11.00 alle 13.00 e dalle 15.00 alle 18.00 (sabato e domenica dalle 11.00 alle 18.00, orario continuato). L'ingresso è di appena 4 euro, ma se proprio fate fatica a infilare le mani in tasca (o se il vostro conto in banca è rosso... dalla vergoana) potete anche entrare aggratis il giovedì (dite che vi mando io, guagliò!), o addirittura in

più di sessant'anni (sul serio, non sto scherzando). La mostra è alla Palazzina dei Giardini in Corso Canalgrande fino al 2 marzo. Per inforwww.gulpsupergulp.it oppure 059/222062. Se siete stati troppo lenti. la potete comunque recuperare a Torino (presso il Museo dell'Automobile, dal 21 al 30 marzo), a Napoli (Palazzo Reale, dal 13 al 20 Aprile) e in altre città italiane, per concludersi poi a Roma in dicembre. Fatevela scappare, e sarete calpestati ballonzolando gongolanti da me e dal mio amico Giumbolo (e se non sapete chi è. vergognatevi). Alé. Questa RubriKappa è davvero mostruosa, perché ricca di annunci di mostre. E infatti sono qui ad annunciarvene un'altra. Se siete appassionati di samurai abbinati al mondo del fumetto, il 15 e il 16 marzo 2003 (sono un sabato e una domenica: non avete scuse!) correte a vedere I Samurai di Sergio Toppi presso Villa della Porta Bozzolo a Casalzuigno (Varese), all'interno della manifestazione intitolata Le Giornate delle Camelie, durante la quale potrete assistere a cerimonie giapponesi come quella del kitsuke (vestizione del kimono), all'arte del kyudo (il tiro con l'arco), e al kakaken (disciplina per la salute e la bellezza del corpo e dello spirito). L'ingresso costa poco, appena 5 euro, e se siete minorenni addirittura solo 3; la mostra è aperta dalle 10 alle 18, e se avete bisogno di informazioni potete consultare il sito www.fondoambiente.it o telefonare allo 0332/624136. Per inciso, e per chi non lo sapesse, Sergio Toppi è uno dei più grandi fumettisti italiani, e la visione dei suoi lavori. indipendentemente dall'argomento 'samurai', è un piacere per gli occhi, oltre a essere utile per chi aspira a diventare autore. Adesso fate un po' voi. A proposito (de che?), volevo informarvi che, dopo tutte le chiacchiere arrivate negli ultimi mesi dagli States, ancora nessuno dei preventivati film aventi come soggetto celebri manga (Dragon Ball, Appleseed, Astroboy) ha fatto capolino dalle pagine delle riviste specializzate. Per sopperire alla mancanza, i giapponesi si sono dati da fare su un titolo meno mainstream (come dicono i più introdotti nell'ambiente) ma sicuramente di un certo qual impatto: esce infatti nelle sale (nipponiche. ovviamente) Dragon Head, tratto dall'omonimo manga di Minetaro Mochizuki, che dovreste già

qualsiasi giorno, se siete minorenni o se avete









conoscere anche grazie a Phantom Stalker Woman, pubblicato di recente su Point Break. Le atmosfere inquietanti del 'non si sa cos'è successo ma purtroppo è successo' sono tutte abilmente rispettate, anche se la scelta degli attori ha privilegiato i bei faccini piuttosto che 'cartole' allucinanti ed espressive come sarebbe stato auspicabile. Non si può aver tutto, dalla vita. E infatti non avremo al cinema la versione originale di The Ring, uno dei più spaventosi film dell'orrore creati di recente, ma solo il remake statunitense. Non mi piace un granché, questa mania americana di rifare ottimi film già esistenti, anche recentissimi (come è accaduto al francese Tre uomini e una culla - divenuto Tre scapoli e un bebé - o Apri gli occhi - rigirato come Vanilla Sky - tanto per fare un paio di esempi già esistenti, o come Johnny Stecchino di Benigni che avrebbe dovuto essere 'rifatto' negli States, se la popolarità del nostro attore non fosse divenuta tale da rendere l'operazione

più idiota di quanto già apparisse) solo perché interpretati da attori non-americani: il Ring diretto nel 1998 dal regista giapponese Hideo Nakata andava semplicemente tradotto e doppiato (o sottotitolato, se proprio si ha paura di storpiare l'originalità), e basta. Basta poco, checcevò? Molto cinematografica la Rubrikappa di questo mese, nevvero? Allora passiamo alle facezie. Per la sezione Veramente Gaurro, vi mostro un simpatico prototipo di motocicletta per maniaci di donne e motori, che finalmente potranno riunire in un solo elemento entrambe le loro passioni. Non vi ricorda i motocyborg di Violent Runner Vibrator di Shinichi Hiromoto? E concludiamo con una bellezza elfica sicuramente nota a tutti quelli che apprezzano anime, manga e romanzi fantasy giapponesi: un'interessante polaroid che ci mostra quello che certe cronache di querra non ci hanno mai rivelato...

II vostro fantasyoso Kappa



recensioni

Resiste al primo posto Encirobet, che regna la classifica quasi incontrastato, ma questo mese sale velocemente di posizione Manga.it, mentre il resto resta pressoché inalterato. Ma potete sempre alterarlo voi continuando a votare inviando una mail a info@kappanet.it, e segnalandoci anche nuove url da promuovere su queste pagine!

- 1) http://members.xoom.it/encirobot
- 2) www.manga.it
- 3) http://www.toonshill.com
- 4) http://go.to/souryo 5) www.shoujo-manga.net
- 6) http://www.mangaworld.it
- 7) http://web.tiscali.it/keikochan 8) www.animeindvd.it
- 9) www.kappaedizioni.it
- 10) www.stanza101.com

#### Altri siti da votare:

www.galaxymenga.it http://www.wangazine.it http://animefriend.com/katyproject/ http://digilander.iol.it/giggsy/ http://digilander.iol.it/kykimi/ http://digilander.iol.it/mangamvp http://digilander.iol.it/shojo http://digilander.iol.it/yukito http://digilander.libero.it/bowserlair http://flowerhentai.supereva.it http://goforitsite.supereva.it http://groups.msn.com/ryotasanimemanga http://guide.supereva.it/anime\_e\_manya/index.shtml http://jameswong.com/ykproject/core.html http://ilesson.cib.net http://nana\_.pitas.com http://www.nonsolomanga.com http://portalemanga.too.it http://utenti.lycos.it/ayashina/ http://utenti.quipo.it/nekohonbon http://utenti.tripod.it/anime\_manga/index-2.html http://www.b-max.it http://utenti.tripod.it/SailorSaturn/ http://web.tiscali.it/trigunvash http://www.akadot.com/ http://www.animeye.it http://www.anipike.com/ http://www.drivemagazine.net http://www.geocities.com/fokyo/1552/zm iufo.htm http://www.geocities.com/Tokyo/Flats/6434 http://www.intercom.publinet.it/manga/icmanga.html http://www.mangaart.com/ http://www.mangaeco.com http://www.mangaitelia.it/community/sindis/mazworld.htm http://www.manganet.it http://www.megaconsole.tog.it http://www.otakuland.it http://www.perfect-trip.it/ http://www.riccardocrosa.com http://www.rorschachonline.it



http://www.clubs2m3.net http://www.sailormoon.it/ http://www.tiphares.it http://www.tuttomanga.com http://www.tuttomanga.com/marcoalbiero.html

## rubrikeiko

L'uomo dietro Zenigata

Abbiamo parlato di Goemon Ishikawa, personaggio reso celebre da Lupin III, ma che nella storia è realmente esistito (vedi Kappa Magazine 127). Si trattava, ovviamente, di un grande ladro; e se vi dicessi che anche l'ispettore Koichi Zenigata ha un antenato celebre? Si chiamava Heiji Zenigata, ed era una sorta di poliziotto famosissimo nel periodo Edo (dal 1600 al 1867). Lo conoscono praticamente tutti i giapponesi, dato che è stato il protagonista di una serie televisiva straordinariamente famosa che è durata per moltissimo tempo sugli schermi del mio paese.

La sua carica non era né quella di



bugyo (magistrato) né di machikata-doshin (funzionario inferiore), bensì quella di okappiki (poliziotto semplice), e se la vedeva in combattimento contro i furfanti armato solamente di uno iutte (un bastone di ferro o acciaio), senza mai usare una spada. La sua particolarità era quella di fermare i malandrini in fuga facendoli cadere a terra in un modo molto particolare: colpendoli con delle monete! Questa singolare tecnica di lancio delle monete è richiamata anche nel nome del celeberrimo poliziotto, poiché zeni significa proprio moneta. Vi sembra ridicolo? Eppure questa scena costituiva il momento clou di ogni puntata, ed è una delle cose - insieme alla sigla - che mi è rimasta stampata in mente fino a oggi; ricordo molto bene anche un altro fatto, ovvero che sulle monete da lui lanciate era inciso il suo nome! Da bambina, quardando questa serie, mi chiedevo se avesse impresso il suo nome sulle monete in modo da poterle recuperare tutte dopo la risoluzione dei vari casi... Heiji abitava con la sua amatissima moglie Oshizu vicino al tempio scintoista Kanda Myojin, e la sua fama di ha consentito di ottenere addirittura monumenti in memoria sua e del suo sottoposto Hachigoro, attorno alle cui vicende si costituiva la parentesi comica nei vari episodi. In pratica la gente li considera e li tratta come personaggi esistiti realmente. A proposito di Kanda, si tratta di un quartiere popolare di Tokvo dove è rimasta un po' l'atmosfera dei tempi andati: qui è nata la prima università giapponese, seguita poi da tante altre, per cui proprio li sono state aperte centinaia di librerie che trattavano libri di seconda mano. Anche molte delle più grandi case editrici, come Shueisha e Shogakukan, si trovano in questa zona, che ormai è comunemente definita come 'il quartiere delle librerie' o addirittura 'dell'edito-

Ma questo Heiji Zenigata com'è nato e chi l'ha creato? Il suo autore si chiama **Kodo Nomura**, e il romanzo originale, intitolato **Zenigata Heiji Torimono ko**, è composto da 383 capitoli, e fu pubblicato periodicamente



sulla rivista "All Yomimono" dall'aprile del 1931 fino al maggio del 1957, per la bellezza di 27 anni consecutivi. Pare che sia uno dei romanzi più lunghi nel mondo ad avere come protagonista sempre lo stesso personaggio. Ma non si tratta dell'unico record stabilito da Zenigata, poiché il romanzo è stato trasposto anche innumerevoli volte in altre versioni, fra cui la già citata serie TV, film cinematografici e commedie teatrali. Una sorta di Sherlock Holmes, insomma

Ma come mai questo romanzo era così amato dei giapponesi? Heiji Zenigata aveva un carattere un po' particolare, soprattutto per un'epoca in cui anche gli eroi popolari comunemente riconosciuti facevano uso della katana per affettare i nemici: Zenigata non portava neanche un wakisashi (una katana piccola usata prevalentemente per autodifesa) e riusciva ad avere ragione dei 'cattivi' con il semplice uso del suo jutte e di qualche moneta. Oltre a questo, qualche volta permetteva ai colpevoli di scappare, quando il motivo del loro reato era supportato da valide ragioni: in effetti, questo avviene in quasi la metà dei casi da lui seguiti!

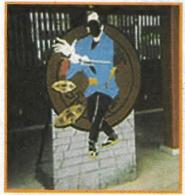
Si dice che i modelli di Heiji e Oshizu fossero lo stesso Kodo e sua moglie Hana. Kodo sviluppò questa serie in base al concetto secondo cui "Heiji Zenigata tende a perdonare i criminali, preferendo concentrarsi sui motivi che li hanno spinti a commettere atti illegali". Insomma, che tipo di messaggio voleva dare Kodo ai lettori, tramite questo eroe? La risposta si trova nella sua biografia. Kodo nacque nell'ottobre del 1882 in un villaggio della provincia di lwaki, e il suo vero nome era Choichi Nomura. Suo padre fu il capo del villaggio per lungo tempo, e amava molto i libri, per cui Kodo passava molto tempo leggendo le sue raccolte e collezioni. Cominciò a pubblicare un fanzine di poesia insieme all'amico Kyosuke Kindaichi, che successivamente diventò un celebre ricercatore di lingua e letteratura giapponese, e che pubblicò una raccolta di poesie Ainu, un'antica tribù ormai estinta che viveva in Hokkaido. A questa fanzine partecipò anche un ragazzo di due anni più giovane di Kodo, Hajime Ishikawa, che successivamente diventò uno dei poeti più importanti del Giappone col nome di Takuboku Ishikawa. A quanto pare, le persone con gli stessi gusti e capacità si attraggono a vicenda senza saperlo. Proprio in questo periodo appare nella vita di Kodo la ragazza che sarà il modello di Oshizu, ovvero Hana, di sei anni



più giovane del futuro marito. Nella storia di Heiji Ishikawa, Oshizu appare fin dalla prima puntata e lo sposa nella quarta, ma la storia d'amore di Hana e Kodo non fu così facile: il loro rapporto scatenò una polemica nel piccolo villaggio perché Kodo, erede della famiglia Nomura, aveva già una fidanzata scelta dal padre. Kodo partì per Tokyo per dimenticare Hana all'età di vent'anni, ma quattro anni dopo la rincontrò a Tokyo. Fu allora che lei ali disse, timidamente e sottovoce "Sei l'unico uomo che diventerà mio marito". Si sposarono nel 1910 con uno dei più modesti matrimoni mai visti, davanti a un piatto di soba (un tipo di pasta giapponese) dopo la morte del padre di Kodo. Successivamente Kodo cominciò a lavorare come giornalista e a scrivere una rubrica di musica classica. Oggi, nella provincia di lwate, c'è un museo dedicato a lui e alla musica classica. Quando sembrava che la sua vita avesse iniziato a prendere una piega positiva, una serie di sfortune colpì la sua famiglia: nel 1927 la primogenita, Junko, morì per tubercolosi all'età di 17 anni; cercando conforto, si convertirono e divenhero cristiani, ma di nuovo la sorte si accanì su di loro, e anche Kazuhiko, un altro dei loro figli, si ammalò di tubercolosi. Nel 1933 Kodo cominciò a scrivere un romanzo per il figlio, impossibilitato a muoversi dal letto: era la storia di Heiji Zenigata.

A proposito della tecnica del lancio di monete, dichiarò di aver preso l'idea da **Suigoden**, il primo lungo romanzo cinese nell'epoca Min (1368-1644), in cui uno dei personaggi usa i sassi come arma. Siccome sarebbe stato ridicolo che un funzionario della legge inseguisse i cattivi con un sacco di pietre, decise così di cambiarle con delle monete. Kazuhiko commentava di mese in mese la







storia e Kodo, incoraggiato dal figlio, si impegnava per fare sempre meglio: è per questo motivo che nella storia di Heiji Zenigata non ci sono scene di sesso o di violenza. Ma, nonostante le speranze e le premure dei genitori, purtroppo nel 1934 anche Kazuhiko morì, seguito nel 1940 dalla seconda figlia **Keiko**, all'età di 23 anni. La popolarità di Heiji Zenigata era in continuo aumento, ma Kodo e Hana erano nella disperazione più profonda.

Nella vita dell'autore di Heiji Zenigata c'è anche un bell'episodio di umanità e altruismo. Dopo la Seconda Guerra Mondiale. Kodo fece un prestito di cento milioni di ven di allora a un amico, per salvarne l'azienda che stava per fallire. La ditta si chiamava Sony. Già, proprio la Sony che tutti noi oggi conosciamo. E così, sui quotidiani nazionali. apparve questo titolo: "Questa volta le monete di Heiji Zenigata salvano la Sony". Negli anni successivi il presidente della Sony fu in grado di restituire il denaro a Kodo, ma questi lo rifiutò, e così la somma fu usata per costituire un sistema di borse di studio. Sembra che il motto di Kodo fosse la frase della Bibbia che dice "Accumula la tua ricchezza nel cielo" (Matteo 6:20), e infatti, quando morì, nonostante il successo grandioso che aveva ottenuto con la sua opera. non lasciò dietro di sé nessun capitale.

L'ultimo capitolo di Heiji fu pubblicato nell'agosto del 1957. Kodo decise di mettere la parola fine alla sua carriera di scrittore per via della cataratta, che lo stava rendendo cieco. Negli anni successivi iniziò a ottenere importanti riconoscimenti e premi, finché nel 1963, all'età di 80 anni, morì per polmonite. Si dice che, nei suoi ultimi momenti di vita, conversando con la moglie Hana, furono udite queste parole. Hana gli disse "Diventiamo figli di Dio", e lui le rispose "Già... Ormai non ho nessun rimpianto".

Facendo ricerche sulla nascita dell'ispettore Zenigata, ho scoperto una triste, ma bella storia umana.

Keiko Ichiguchi

## paperView

#### IL MEGLIO DI MARZO!

FLASH (di Masashi Tanaka, da Point Break 40, 1 di 3) — Flash, il pistolero più indistruttibile di ogni epoca, scorrazza tra banditi e belle donne in un sushi-western al peperoncino e dinamite, il tutto condito con una dose extra di erotismo, che ha valso a questo manga il sottotitolo di x-western! Dall'autore del distruttivo mangasauro Gon!

CAPITAN TSUBASA - WORLD YOUTH (di Yoichi Takahashi, da Techno 107, 1 di 18) - E' passato qualche anno dalla finale del campionato mondiale giovanile che ha visto la vittoria della squadra giapponese su quella tedesca, e ora Tsubasa milita nella squadra del San Paolo, dimostrando di essere diventato un calciatore di livello mondiale. Ha inizio la nuova serie inedita di Molly e Benii!

DREAM KISS (di Kazumi Ooya, da Amici 65, 1 di 4) - Uno shojo ultramoderno, che racconta le vicende di Azuki, una quindicenne piuttosto sveglia che ha la sfortuna di avere un 
padre che dirige una famosa agenzia 
per giovani talenti... I guai hanno inizio quando il paparino le chiede un 
piccolo favore...

GRADITI RITORNI MARZOLINI

RED – LIVING ON THE EDGE 4 (di Kenichi Muraeda, su Storie di Kappa 102)

JIRAISHIN 6 (di Tsutomu Takahashi, su Turn Over 35)

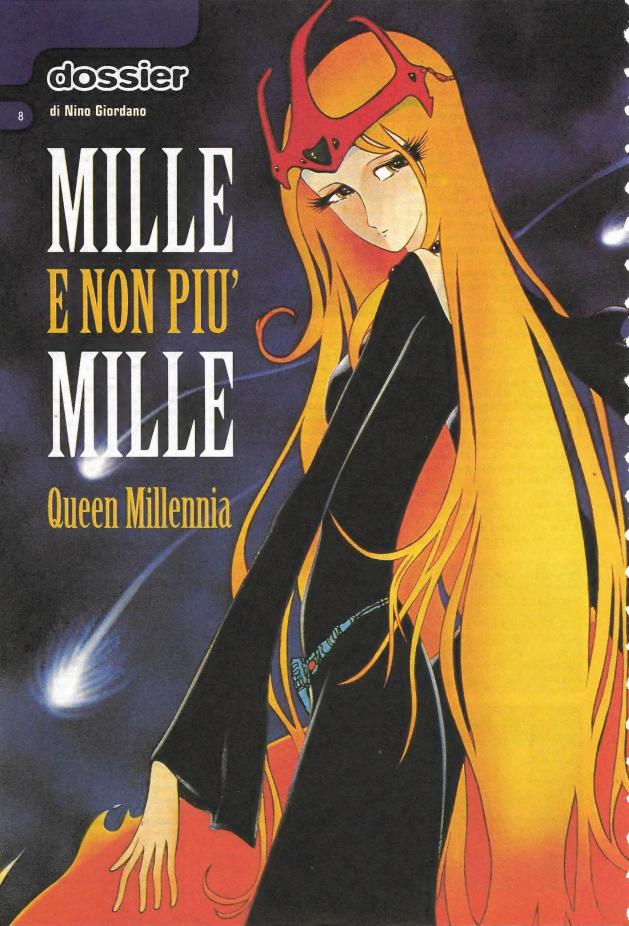
THE LAST MAN 12 (di Tatsuya Egawa, VOLUME CONCLUSIVO, VM 18)

#### ...E NEL PROSSIMO NUMERO:

Su KAPPA MAGAZINE 129 arriva Masashi "Gon" Tanaka con l'avventurosa e pazzoide miniserie X-ADVENTURE BOKEN! VICTORIA GO!!, con un Indiana Jones un po' fuori dai soliti canoni. Inoltre, FROM BEYOND, un racconto stra-fantascientifico autoconclusivo di 40 pagine del bravissimo Koji Mikome! Per quanto riguarda il dossier, torniamo a dare un'occhiata a casa nostra

per vedere cosa si deve fare (o non fare) per lavorare nel mondo dei cartoni animati: ce ne parla in prima persona il mitico BRUNO BOZZETTO, regista, disegnatore e autore completo di personaggi storici come Il signor Rossi, di film 'mitologici' come West and Soda, Vip mio fratello superuomo e Allegro non troppo, e dei celeberrimi cartoni animati in flash animation che tutti hanno visto e scaricato in Internet, come Yes/No!

Con Kappa Magazine non c'è proprio MAI limite al meglio...



Nei primi anni '80, in Giappone, viene trasmesso un bellissimo serial animato firmato Leiji Matsumoto (il creatore di Capitan Harlock), il cui titolo è La Regina dei Mille Anni (Shin Taketori Monogatari -Sennen Joo - La nuova storia del tagliatore di bambù). Protagonista dei 42 episodi della serie è Yukino Yavoi. la cui vera identità è quella di Andromeda Prometheum, ossia la Regina dei Mille Anni del titolo, il cui compito è quello di procurare nuovi schiavi per Lamethal, il suo pianeta d'origine, dove regna un freddo glaciale che costringe gli abitanti a un lungo letargo, e dove sono gli schiavi terrestri a occuparsi del pianeta.

La tratta degli schiavi avviene solo ogni mille anni, in concomitanza con l'avvicinarsi del pianeta Lamethal alla Terra. La nostra protagonista, dopo l'incontro con il piccolo Hajime Hamamori, si convincerà che la sua missione è ingiusta, e tenterà di mettere in salvo gli abitanti del pianeta Terra, mentre su Lamethal verrà istituita una nuova regina per sostituire la precedente. Questo porterà a un violento scontro fra Yayoi e la nuova Prometheum. Il finale vedrà la regina sacrificarsi per la salvezza dei terrestri. Il successo della serie televisiva è talmente grande da indurre la Toei Animation a mettere in cantiere un film intitolato Queen Millennia che riporta sullo schermo l'affascinante regina con una storia notevolmente semplificata che prevede l'aggiunta o, a volte, l'omissione di alcuni personaggi, primi fra tutti i genitori di Yavoi, e situazioni che nella serie televisiva erano cruciali per lo svolgersi del racconto. Nonostante l'evidente semplificazione, il film risulta un gran bell'esempio di animazione sci-fi e ottiene un grande successo.

La Regina in Italia

Nel 1982, l'allora neonata Fininvest (oggi Mediaset), trasmise La Regina dei Mille Anni su Canale Cinque, mantenendo inizialmente la sigla originale ma sospendendo la programmazione dell'ultimo episodio, che sarebbe stato trasmesso solo



alcuni anni dopo nelle repliche che portavano la sigla cantata da una (allora) giovanissima Cristina D'Avena e firmata da Augusto Martelli. Nella versione italiana, tutti i nomi dei personaggi erano stati cambiati ma, stranamente, i nomi giapponesi furono sostituiti da altri nomi giapponesi e così Yukino Yayoi diventò Kira Tesawa, mentre il giovane Hajime Hamamori fu trasformato in Tori Hamamori. Ancora oggi non sono ben chiari i motivi di questa scelta.

Da ormai molto tempo La Regina dei Mille Anni non è più presente sugli schermi italiani, mentre il film è reperibile da qualche tempo per la Yamato Video con un doppiaggio veramente ottimo.

The Captain and the Queen

Nel 1982 La regina dei mille anni reggiunge anche i teleschermi americani grazie alla Harmony Gold, la stessa casa di produzione a cui si deve lo scempio intitolato Robotech (fusione di tre differenti serie fantascientifiche: Macross, Southern Cross e Mospeada), ma come consuetudine statunitense viene completamente riadattata per comprimerla in un'unica serie insieme a Capitan Harlock. Il serial che ne nasce ha la durata di 65 episodi, ma non ottiene grandi consensi presso il pubblico americano, che quello stesso anno viene stregato proprio da Robotech. La storia è quasi completamente stravolta: mentre Harlock combatte le Mazoniane che hanno rapito Maya



(Mayu, la figlia di Tochiro), il suo migliore amico Christopher Jenson (Hajime Hamamori) e la Queen Millennium Olivia (Yukino Yayoi) tentano di sventare i piani dei Millennian (Lamethiani).

A un certo punto si scopre che la piccola Maya è prigioniera dei Millennian, e Olivia promette ad Harlock che resterà sul suo trono fino a quando la piccola non sarà liberata, da brava nonnina protettiva.

La leggenda all'origine

La storia di Queen Millennia è. come quella di molti altri anime. ispirata a un racconto folkloristico del Giappone. In questo caso, si tratta della leggenda di Taketori, il tagliabambù, meglio conosciuta come La leggenda di Kaguvahime (principessa splendente). La storia narra di Sanuki no Mivatsuko, un tagliabambù. che trova nel bosco una bambina ancora in fasce e. dopo averla portata a casa, decide insieme alla moglie di crescerla come figlia. chiamandola Kaguyahime. In soli tre mesi la piccola diventa una splendida ragazza in grado di far girare la testa a tutti gli uomini che la vedono. In molti la vogliono sposare, ma a un certo punto si fanno avanti cinque principi, pronti a superare prove impe-







gnative per avere la mano di Kaguyahime. La giovane, però, non è innamorata di nessuno di loro, e nel suo cuore pare esserci esclusivamente la luna. La notte del quindici agosto, durante il plenilunio, Kaguyahime sente una voce che le dice di tornare: capisce così di essere la Principessa della Luna. Nonostante l'affetto e la gratitudine che la legano ai genitori terrestri, Kaguyahime decide di tornare nel suo regno, salutando tristemente i due vecchi, che generosamente — benché a malincuore — la lasciano andare, raccolta da un raggio di luce lunare.

#### Generazioni: la Galassia Matsumoto

Fin dalle prime apparizioni in Italia delle serie televisive tratte dai manga di Matsumoto, gli spettatori hanno notato non solo svariati elementi comuni alle varie serie, ma addirittura personaggi che fanno apparizioni in un'altra di cui non sono titolari, un po' come in quelle di Osamu Tezuka e Go Nagai: per fare un esempio, la piratessa Emeraldas è presente sia nella seconda serie di Capitan Harlock come co-protagonista, sia in alcuni episodi e nei film cinematografici di Galaxy Express 999. Ma in nessuna delle suddette serie veniva mai svelato chiaramente quali fossero i vari legami fra i personaggi, generando confusione negli spettatori, i quali si scervellavano facendo mille congetture e ipotesi. Soltanto nel corso degli ultimi anni il buon Matsumoto si è deciso a far chiarezza sulle varie parentele, grazie agli OAV realizzati nel 2001 che prendono il nome di Maetel Legend. Volendo risalire a una continuity . (per usare un termine caro al mondo dei americani) nell'universo di Matsumoto, l'ordine cronologico di creazione delle serie non risulta essere quello originale. Naturalmente, è importante ignorare completamente le date in cui sono ambientate: sarebbe infatti impossibile che in Galaxy Express 999 Capitan Harlock sia considerato una leggenda vivente, dato che le avventure del pirata dello spazio cominciano ben 756 anni dopo l'inizio del viaggio di Maetel e

Tetsuro: la prima serie è infatti ambientata nel 2221, mentre Capitan Harlock nel 2977. Vanno esclusi dalla continuity Matsumotiana quei titoli — altrettanto famosi — come Danguard e Star Blazers-Yamato, così come gli OAV e i film che spesso sono completamente estranei o alla cronologia o all'ambientazione solita. Ipoteticamente la narrazione parte nel 1999 con La Regina dei Mille Anni, il cui anno di produzione è il 1981. Nel finale della serie, Yukino Yayoi si sacrifica per salvare l'umanità ma, alla luce di questo, i successivi fatti risultano impossibili.

Al contrario, nel finale del manga, Yukino si salva e parte per Lamethal insieme a Ralera.

Il secondo capitolo della saga è Maetel Legend (realizzato nel 2001). Qui sono passati alcuni anni, la Regina dei Mille Anni ormai regna su Lamethal e ha avuto due figlie: Maetel ed Emeraldas, due splendide gemelle. Lamethal è ancora stretta in una morsa di freddo glaciale, e ormai l'unica speranza per sopravvivere è rendere il proprio corpo meccanico. Il malvagio Hard Gear convince la regina a meccanizzarsi e a far sì che anche tutti gli abitanti Lamethal seguano il

suo esempio.

Quando Andromeda
Prometheum decide che anche
le sue due figlie devono ottenere un corpo
meccanico, queste fuggono dal piante
Lamethal. E qui comincia il viaggio delle



nostre eroine...

All'inizio di questi OAV viene chiaramente detto che l'attuale regina di Lamethal, Andromeda Prometheum, è la stessa Yukino Yayoi. In realtà, che Andromeda Prometheum fosse la madre di Maetel era già chiaro anche in Galaxy Express 999, ma non era ancora chiaro quale Andromeda Prometheum fosse. Infatti, nel 1982, all'uscita del film **Queen** Millennia, nel pamphlet del film apparve uno schema con i vari collegamenti fra questa storia. Galaxy Express 999 e Capitan Harlock, Nello schema. Andromeda Prometheum. madre di Maetel. è indicata come figlia Yukino, e non come Yukino stessa, mentre Maetel ed Emeraldas risultavano essere

parenti, benché non fosse specificato in che modo. Il terzo capitolo della saga può essere considerato il film L'Arcadia della mia giovinezza (Waga Seishun no Arcadia) prodotto nel 1982, in cui è narrata la gioventù di Capitan Harlock e il suo incontro con Tochiro. Questo film vede, fra i protagonisti, anche Emeraldas, così come in Galaxy Express 959 compaiono sia lei che Harlock.

Il quarto capitolo è Capitan Harlock SSX: Rotta verso l'infinito del 1982. Questa è la seconda serie dedicata all'eroico capitano, ma costituisce il prequel alla prima serie, quella classica che trasmise la Rai negli anni '70. Ed è proprio in questa che troviamo anche Emeraldas fra i protagonisti. I 'nemici' presenti











in questa serie, denominati umanoidi, possono essere identificati come gli uomini meccanici. mentre nel primo episodio compare Maetel, indicata come Ricercato Numero 999, un chiaro riferimento al titolo della 'sua' saga. Ed ecco un'incongruenza: nel finale della serie. Tochiro muore dopo aver dichiarato il

si chiede, se nella prima serie di Capitan Harlock hanno una figlia, come possono averle dato i natali se non hanno mai consumato?

Il quinto capitolo è Galaxy Exeress 999. realizzato nel 1978, in cui è narrato il viaggio di Maetel e Tetsuro, un ragazzo che vuole ottenere l'immortalità attraverso la meccanizzazione del proprio corpo. In Galaxy Express 999 compaiono



## La Regina dei Mille Anni (elenco degli episodi)

- 10 incontro meraviglioso
- Tori resta solo
- 31 Nove meteoriti
- 4) Il funto dei meteoriti
- 1 Una frase misteriosa
- 6 Città sotterranea
- 7 Passaggio segreto
- 8) Conversione di energia
- 9) Il segreto della caverna
- 10) Il cimitero sacro
- 10 Pigneta Lamethal
- 12) Il messaggio del telescopio
- 13) Sospetto di tradimento
- 10 L'identità della regina
- 15) La verità si fa strada
- 16) Kira in pericolo
- 17) Un'improvvisa esplosione
- 111) Terremoto
- 19) L'astronave nemica
- 20) Il messaggio della regina
- 21) Attacco al ODI
- 22 Duello regale
- 23) Ciondolo misterioso
- 24) Due nemici a confronto
- 25) Rivelazione
- 25) La terra è salva
- 27) Testimone di tradimento
- 20 Duello alla città nera
- 29) Kira è salva?
- 30) Missili contro il pianeta maledetto
- Il fallimento del progetto fenice
- 32 Lattacco di Lamethal alla terra
- 33) Kira svela i suoi poteri
- 301 Hanno eliminato il presidente
- 35) Esodo alla città sotterranea
- 36) Vulcano negli abissi
- 37) Scambio mortale
- 38) Il disperato tentativo di Selene
- 39) Occupazione del cimitero sacro
- 40) Due regine a confronto
- 41) Ultime ore
- .Era messaggera di pace e d'amore

Credits (serie TV) Titolo originale: Shin Taketori monoga-

tari- Sennen Joo

Produzione: Toei doga per Fuji tv

Anno di produzione: 1981

Durata: 42 episodi

Regia: Nobutako Nishizawa

Tratto dal manga di: Leiji Matsumoto Character design: Yoshinori Kanamori

#### Credits (film)

Titolo originale: Queen Millennia Produzione: Toei doga

Anno di produzione: 1982

Durata 117 minuti

Regia: Masayuki Akehi

Tratto dal manga di: Leiji Matsumoto Sceneggiatura: Keisuke Fujikawa

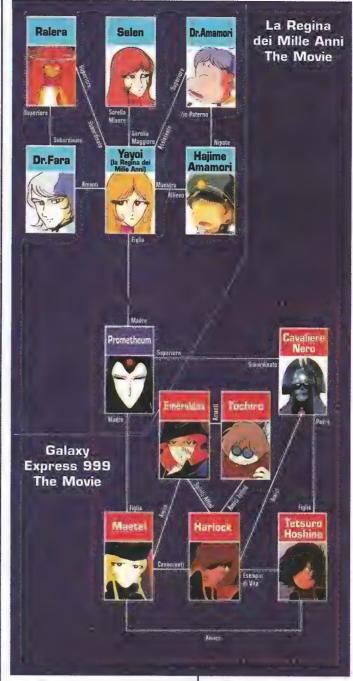


madre di Tochiro, che dona a Tetsuro i caratteristici abiti e cappello. Anche la Regina dei Mille Anni compare nella sua versione meccanica come 'nemico finale'. Al termine della serie, la grande rivelazione: Maetel sta dalla parte della madre. Ma com'è possibile? Dopotutto, era fuggita perché contraria al volere della madre, e questo costituisce uno dei più grandi buchi narrativi delle serie di Matsumoto. Questa serie è da considerarsi praticamente parallela a Capitan Harlock SSM.

Il sesto capitolo è costituito dai due OAV di **Queen Emeraldas** risalenti al 1998, in cui paradossalmente non succede niente di speciale tranne che, finalmente, per la prima volta (almeno in relazione alla data d'uscita) viene detto chiaramente che Emeraldas e Maetel sono gemelle.

Il settimo capitolo è il film Arrivederci Galaxy Express 999 — Capolinea Andromeda (Sayonara Ginga Tetsudo 999 — Andromeda Shuchakueki), realizzato nel 1981, in cui Tetsuro vuole impedire la salita al trono di Maetel, destinata a diventare la nuova Andromeda Prometheum, ossia la nuova Regina dei Mille Anni.

L'ottavo e, per ora, ultimo capitolo della saga è la mitica prima serie di **Capitan Harleck** del 1978, che in realtà è la più scollegata dalle altre che compongono l'universo di Matsumoto. Le ragioni potrebbero essere tante, ma la più plausibile è anche la più semplice: all'epoca l'autore aveva in mente unicamente questo progetto, e non immaginava di realizzare tante altre storie che poi avrebbe —



spesso a forza — collegato fra di loro. In questa serie compare la piccola Mayu, introdotta dagli sceneggiatori televisivi, l'improbabile figlia di Tochiro ed Emeraldas. E, infatti, nelle successive edizioni delle avventure del pirata dello spazio la bambina non viene mai più menzionata. In realtà ci sono decine e decine di incongruenze nell'intricatissimo universo di Matsumoto, vista anche la quantità di mani e di menti che hanno lavorato alle varie edizioni animate, ma la cosa curiosa è che all'interno del fandom dell'autore

pare che nessuno se ne crucci più di tanto. Anzi, forse proprio il tentativo di dare spiegazione alle diverse sviste cronologiche e narrative dà il via a dissertazioni e idee che in futuro potrebbero diventare nuovi capitoli della saga. La speranza è comunque che il maestro si decida prima o poi a colmare di persona qualsiasi 'buco nero' che si sia venuto a creare nel corso degli anni all'interno della sua galassia.

## **NONKORSO!**

### IL NON-CONCORSO DI KAPPA

Come già annunciato qualche mese fa, ci è venuta un'ideuzza che potrebbe piacere a molti di voi. Sappiamo che tra le fila dei nostri lettori si annidano aspiranti fumettisti, ai quali nell'arco dell'anno vengono dedicati svariati concorsi o comunque operazioni in cui viene offerta la possibilità di mostrare le loro abilità in questo campo.

Riceviamo però spesso anche proposte di illustratori, che pur avendo affinità con il mondo del fumetto. preferiscono un tipo di lavorazione non sequenziale, per la maggior parte a colori, e che spesso quindi si vedono chiudere porte in faccia da molti editori.

Il nostro Nonkorso nesce proprio per soddisfare l'esigenza dei nostri lettori di 'farsi vedere', poiché spesso mostrare di essere già stati pubblicati su qualche rivista rende gli editori più ricettivi. E' proprio per questo che si tratta di un "non-concorso", poiché qui non vincerete nessun premio, se non un mese di popolarità grazie alla copertina di Kappa Magazine, e alla possibilità - in seguito - di essere contattati (anche da noi stessi!) per vari tipi di collaborazione. Vi vogliamo snidare, insomma, tirare fuori da dove siete nascosti e vedere come lavorate. Si tratta semplicemente di un'evoluzione di quello che fino a un mese fa era costituito dall'illustrazione dell'editoriale. Ma quella era a tema libero, e infatti abbiamo visto anche vignette umoristiche o finte card di finti Pokémon, In questo caso, invece, vi daremo un tema, che dovrete sviluppare con impegno e dedizione, oltre a misure e formati ben precisi su cui lavorare. Siete pronti? Ecco

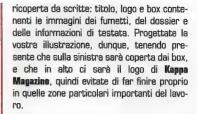
#### TECNICA

La tecnica da usare è a scelta dell'illustratore (matita, tempera, inchiostro, olio, cera, fotografia, computer grafica, ecc...), senza alcun limite. Si richiede essenzialmente che l'opera sia a colori.

#### FORMATO DELL'ILLUSTRAZIONE

Il formato della copertina di Kappa Magazine è di cm 16.5 di larghezza per 24 di altezza. Potete lavorare in questo formato, o anche in uno più grande (purché in proporzione), ma ricordatevi di abbondare un po' su ogni lato per far sì che il margine della copertina. una volta tagliato per la confezione dell'albo, non faccia sparire particolari importanti fuori dal bordo. Insomma, sappiate che parte di quello che sta ai margini verrà tagliato via. per cui fate le vostre considerazioni.

Tenete inoltre presente che l'illustrazione da



#### PER CHI LAVORA IN COMPUTER GRAFICA

Per quanto riguarda il formato finale, valgono le stesse indicazioni descritte nel paragrafo "Formato dell'illustrazione", ma in più dovrà essere realizzata (e quindi non solo registrata) in metodo CMYK (cvan, magenta. giallo, nero), alla risoluzione di 300 doi.

#### INVIO DELL'ELABORATO

Non saremo in grado di restituire le opere originali, per cui la selezione sarà effettuata unicamente su copie del lavoro.

Vi invitiamo quindi a non spedire l'elaborato originale, ma solo una buona fotocopia a colori o una scansione registrata su CD al sequente indirizzo:

Kanna Magazine (Nonkorso Kappa), via San Felice 13, 40122 Bologna

inserendo a parte i dati personali (nome. cognome, indirizzo, numero di telefono ed email) per permetterci di contattervi velocemente nel caso la vostra opera fosse quella selezionata. Eventualmente potrete anche usare l'indirizzo e-mail info@kappanet.it per inviare versioni compresse delle scansioni dei lavori fatti 'a mano' o delle opere realizzate con macchine fotografiche digitali o in computer grafica, purché messaggio e allegato non superino i 300 k; in questo caso. inserire i dati personali nel testo del messaggio e scrivere "Nonkorso Kappa" nell'oggetto.

#### TEMA DELL'ELABORATO

Il titolo (e quindi il tema) dell'illustrazione è molto semplice: "Manga Mon Amour". Sarà però molto complessa la sua visualizzazione, poiché non dovrà apparire in esso nessun personaggio di fumetti esistenti. In definitiva. dovrete dimostrare artisticamente cosa significa la passione per i manga. Attenzione: si parla di manga, e non di anime. Quindi, concentratevi sui fumetti, e non sui cartoni animati!

#### TERMINE DEL NONKORSO

Avete abbastanza tempo, non preoccupatevi. Potete inviare la copia dell'elaborato fino al 31 maggio, dopodiché i Kappa boys (Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni e Barbara Rossi) si raduneranno in redazione e sceglieranno il vincitore, a loro insindacabile giudizio.

Fine delle regole, Piuttosto semplici ed essenziali, no?

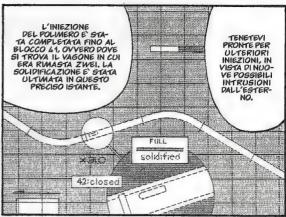
Solo una cosa ci stiamo ancora chiedendo: cosa fate ancora qui? Mettetevi al lavoro subito! Kappa boys

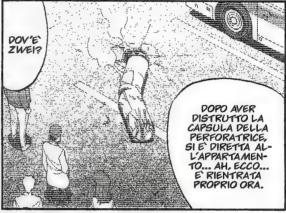


# Kenichi Sonoda **EXAXXION**RICICLO



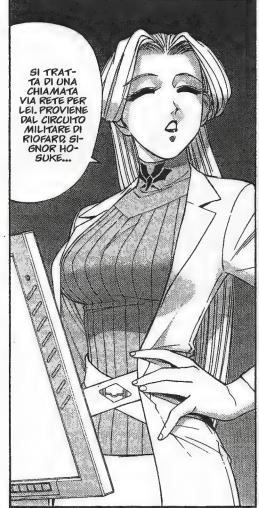




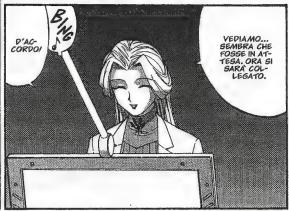






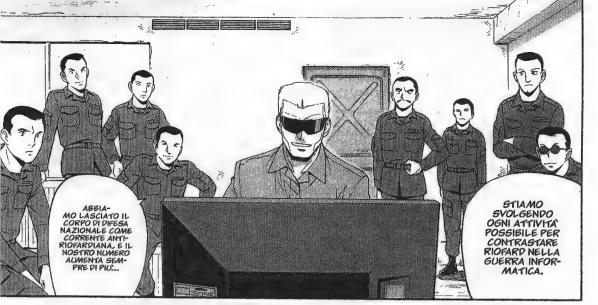






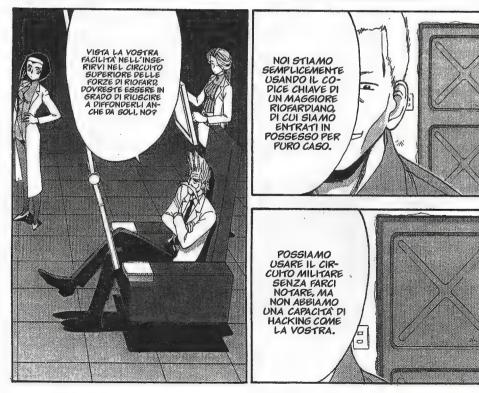


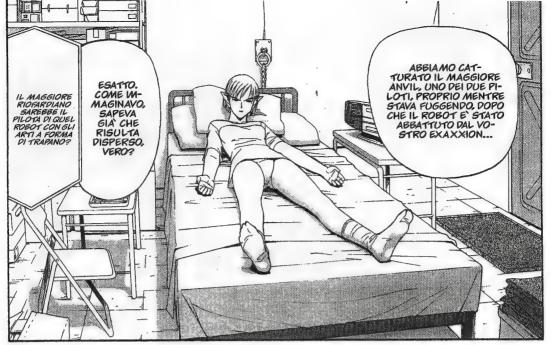






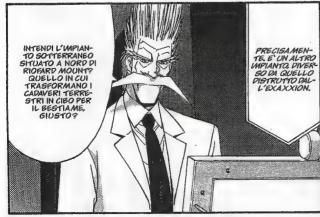
**(0** 













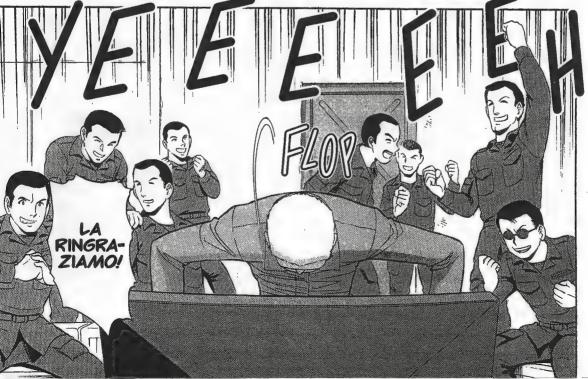


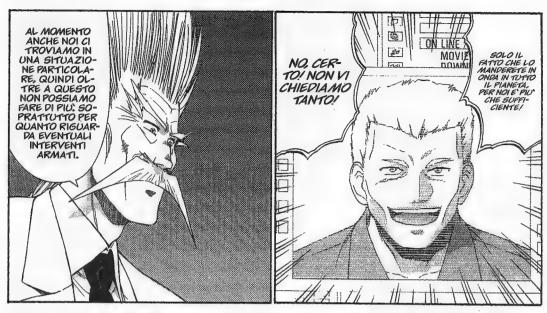
\* OVVERO SOYLENT GREEN. UN CLASSICO DELLA FAN-TASCIENZA DI RICHARD FLEISCHER GIRATO NEL 1973. KB

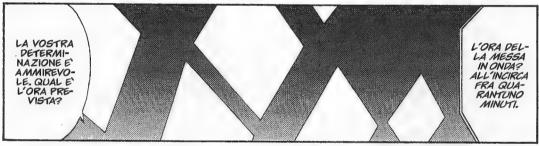


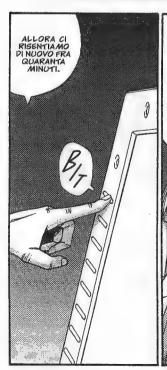




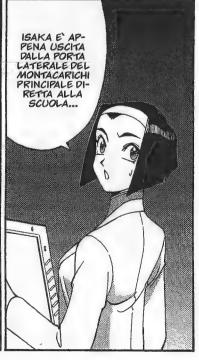


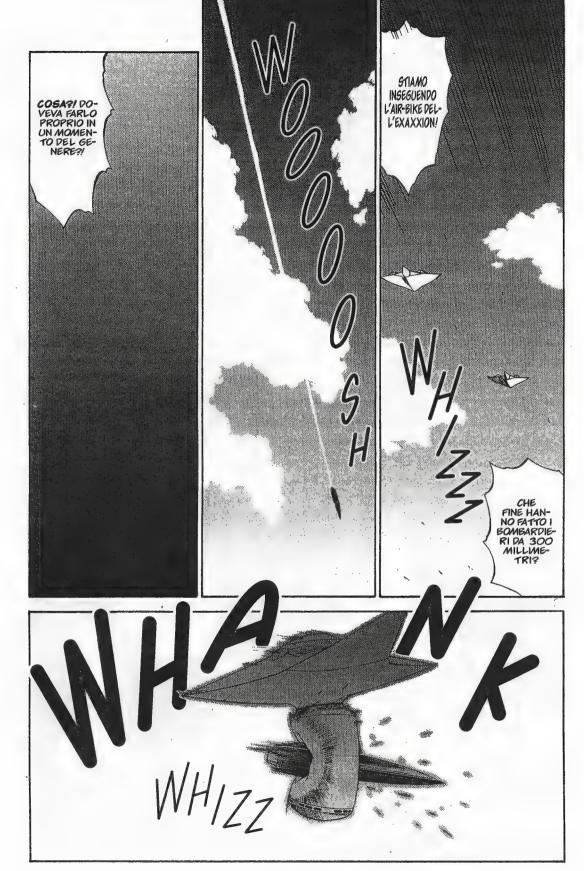




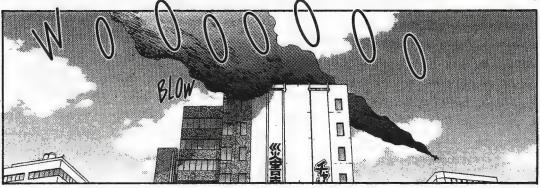




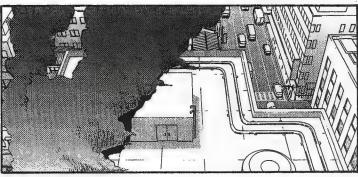












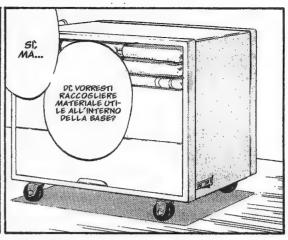






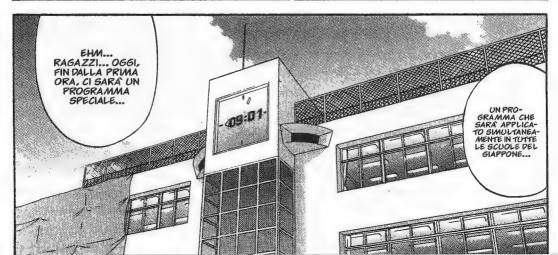




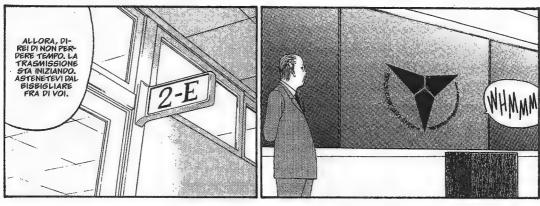


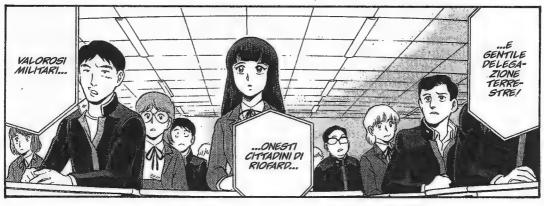


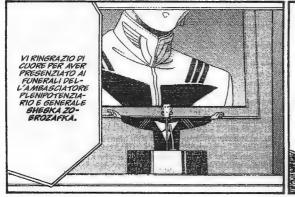




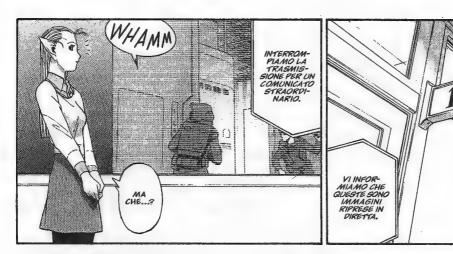












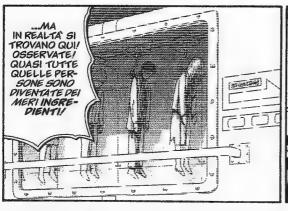




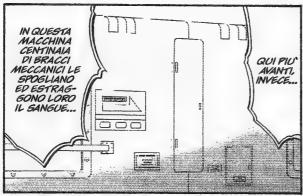


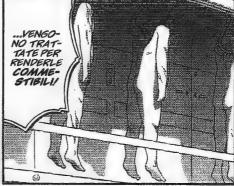


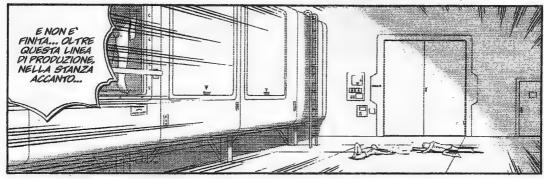




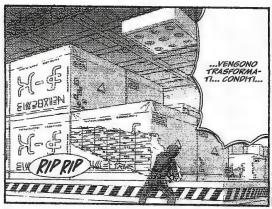


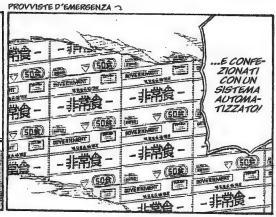




























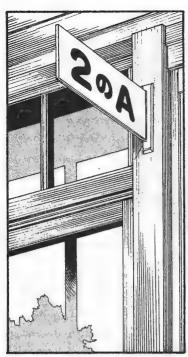


































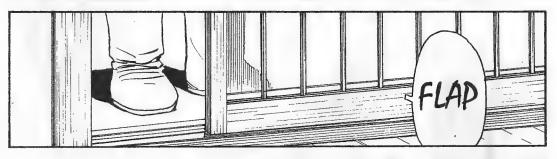






















MALE

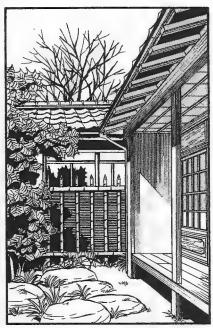


























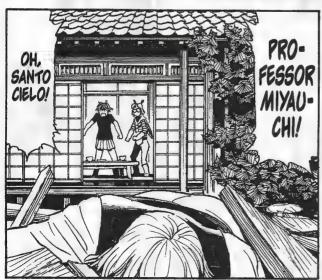
















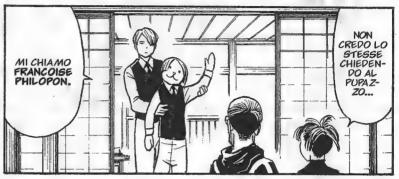




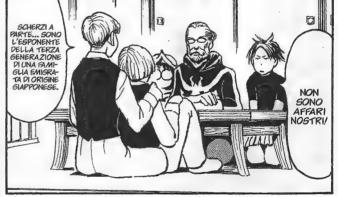




















































































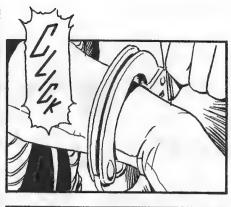










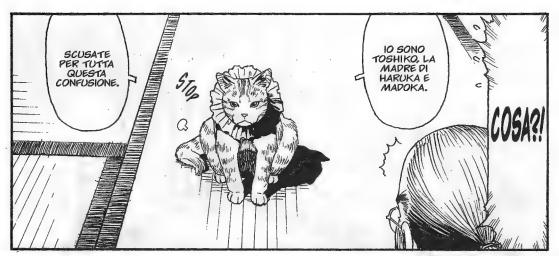








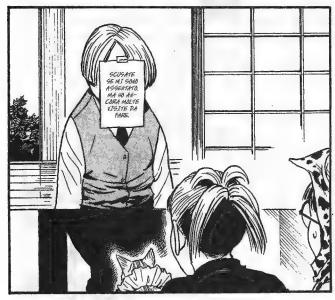








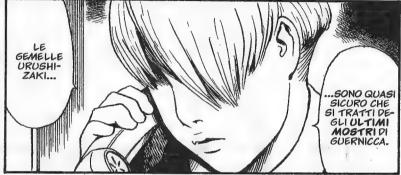


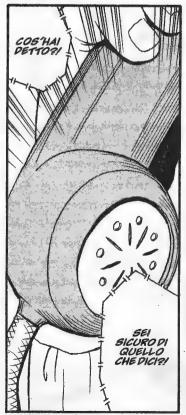


















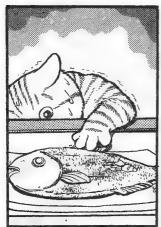
## Makoto Kobayashi MICHAEL QUESTIONE DI BUONGUSTO









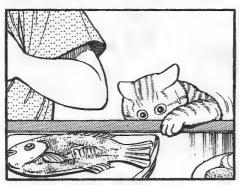




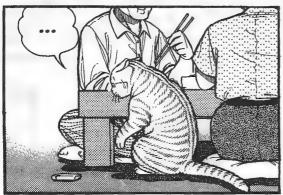




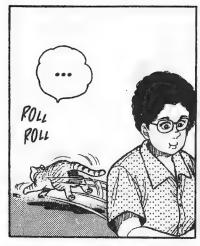






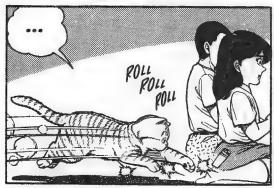
















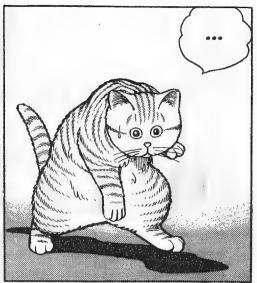


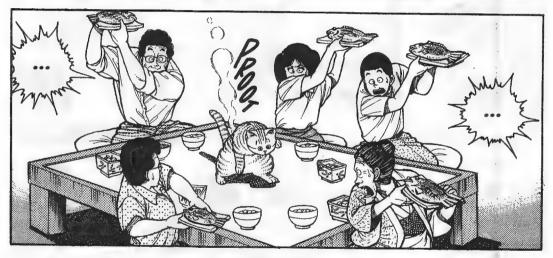






















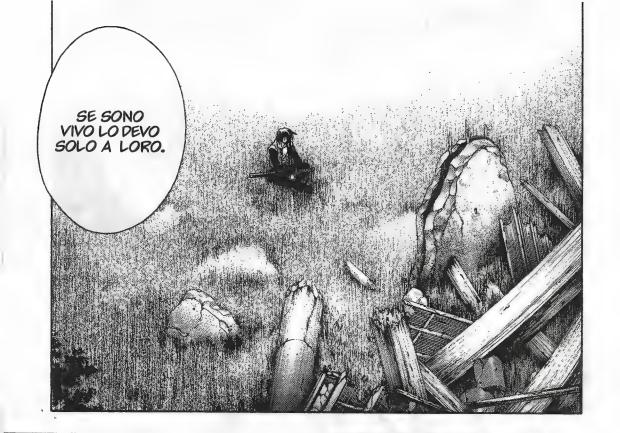


## Satoshi Shiki KAMIKAZE LA SUCCESSIONE

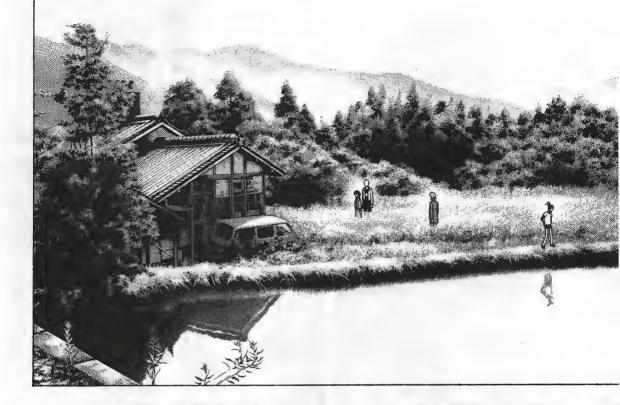
















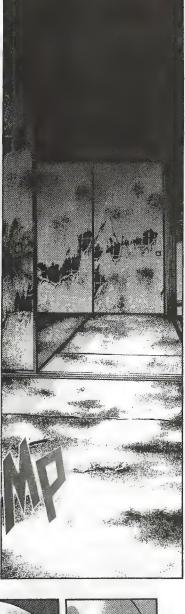




































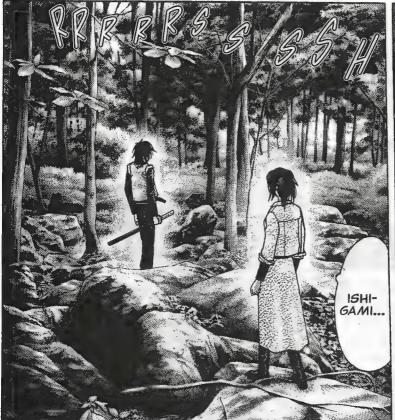






























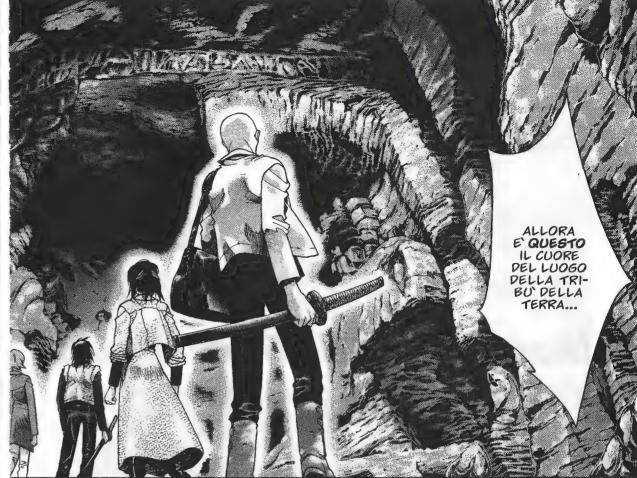














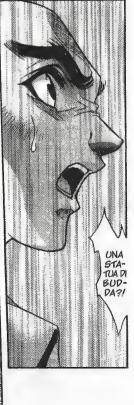


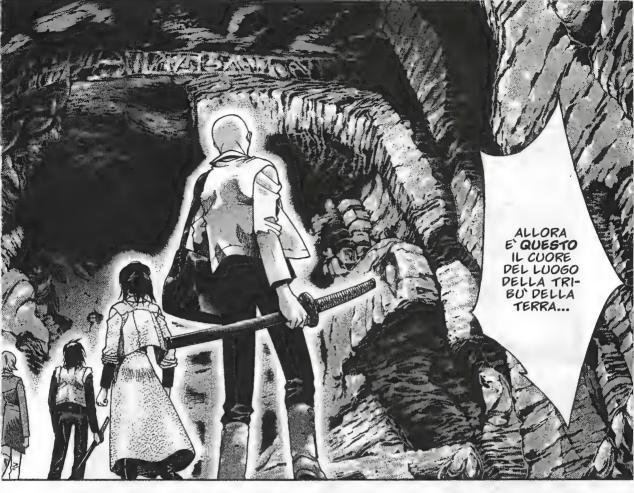














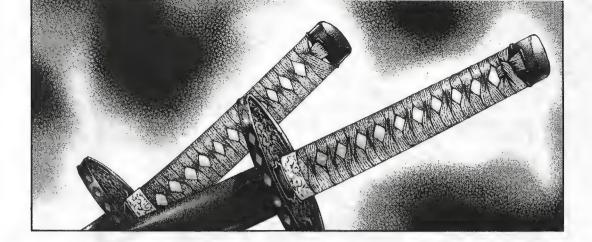


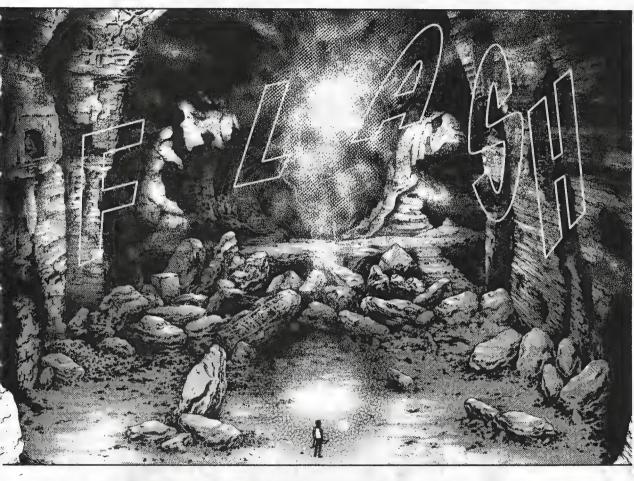




















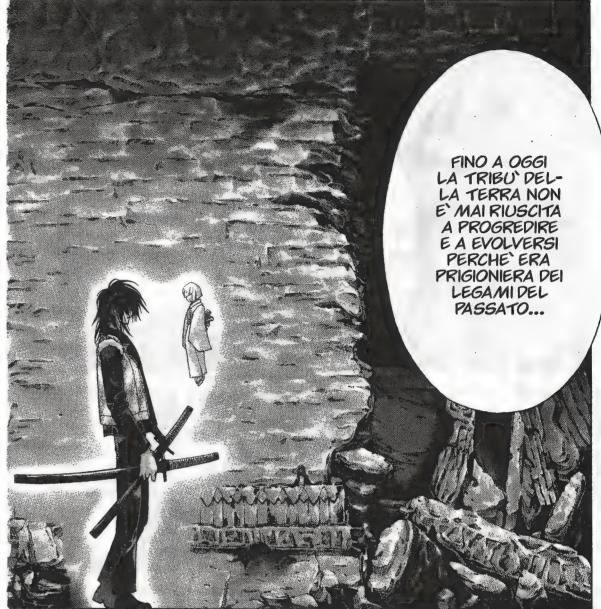














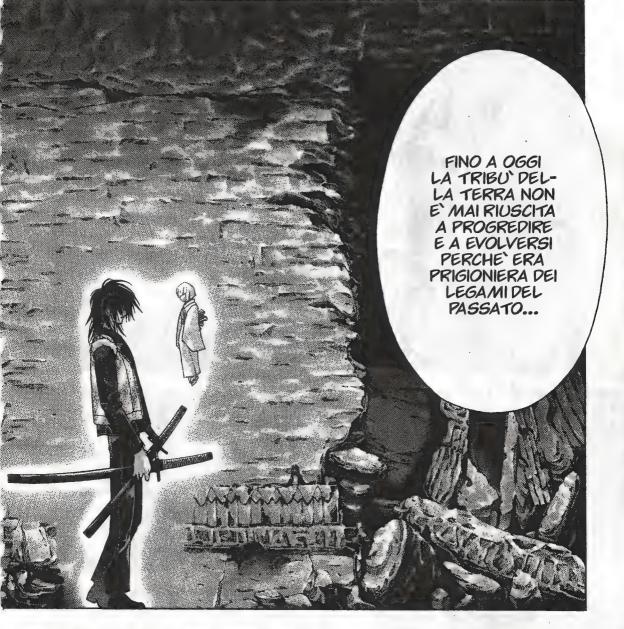












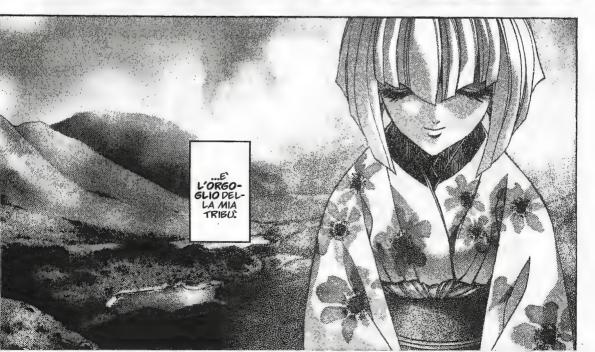






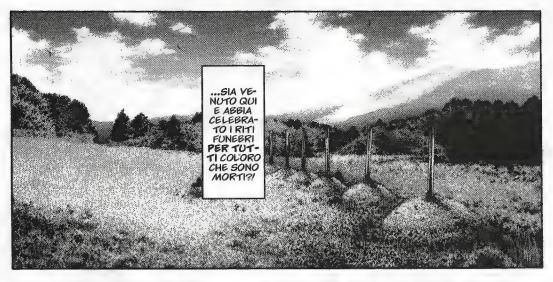






















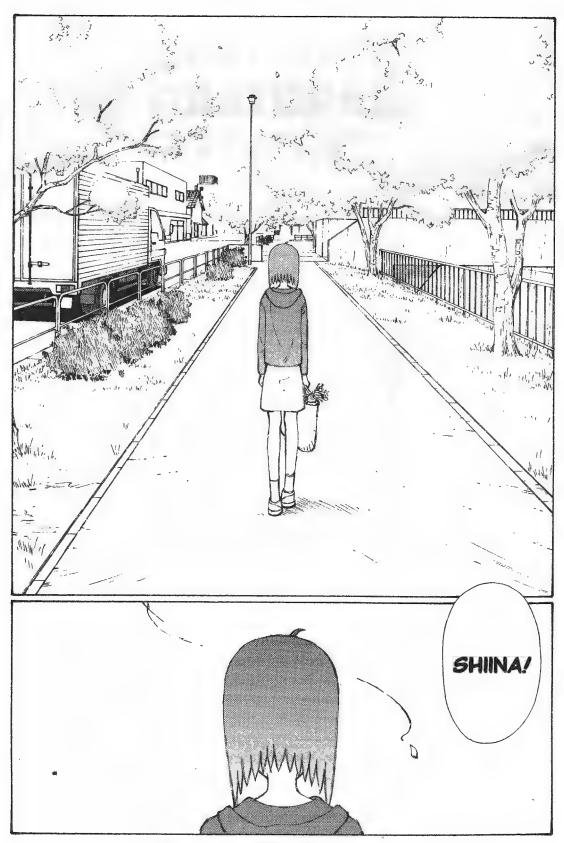
CRI

CKI

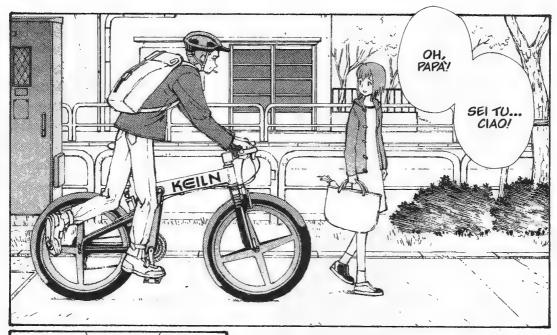
CRI CRI

## Mohiro Kito NARUTARU PRIMAVERA





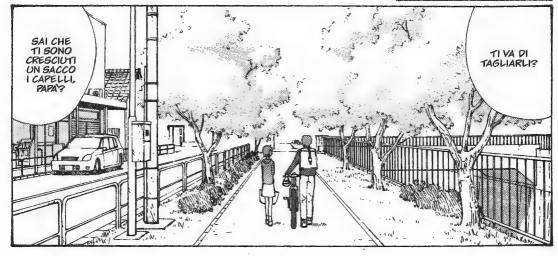


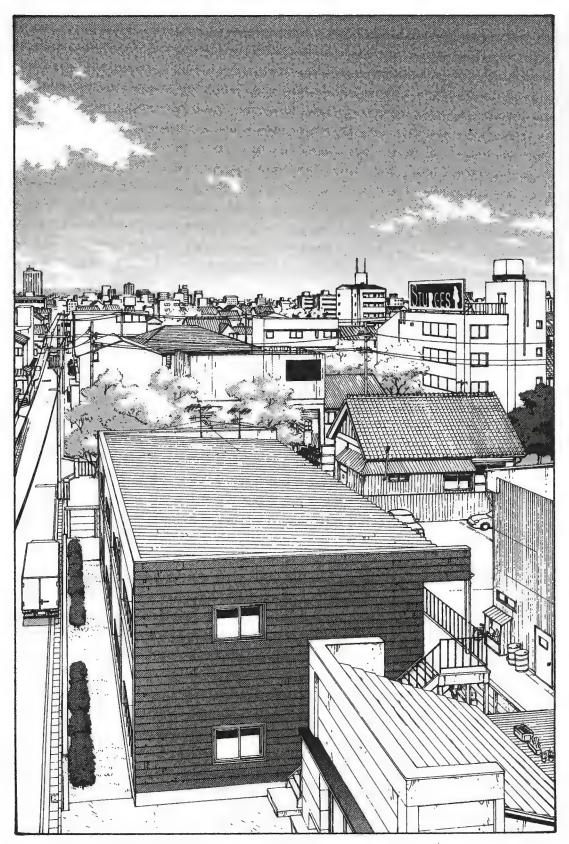


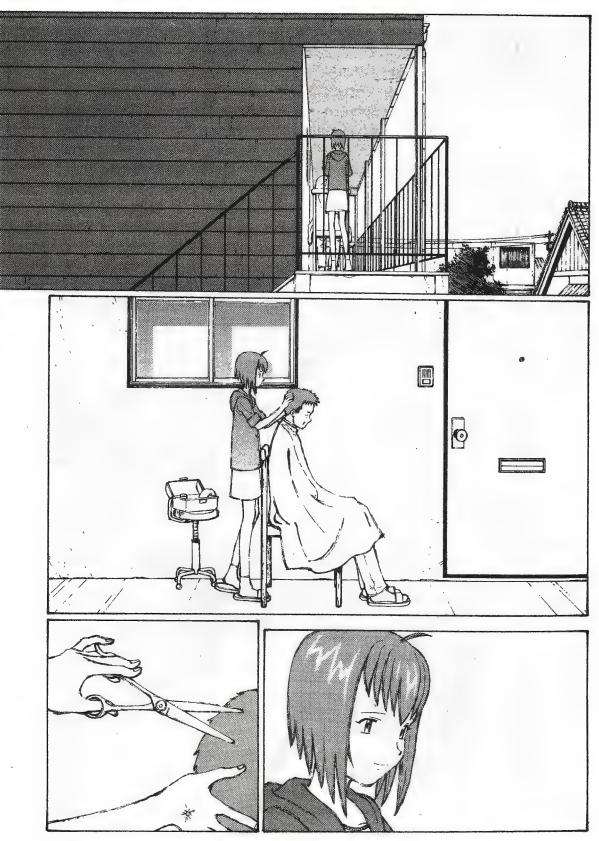








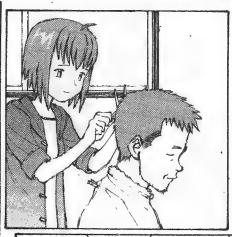






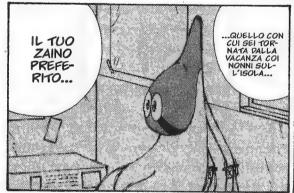




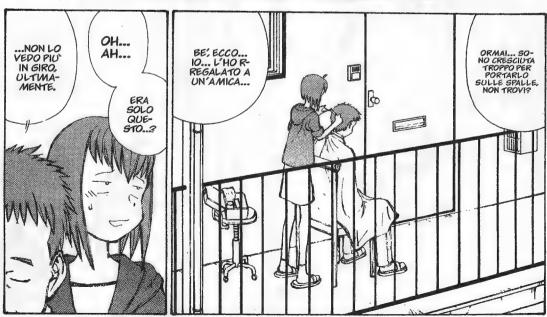








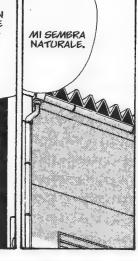








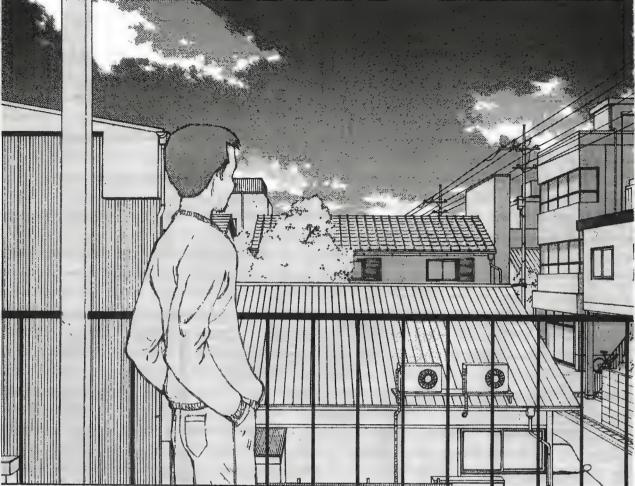


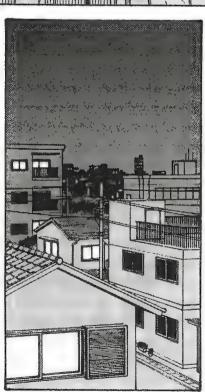














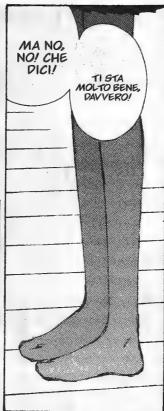








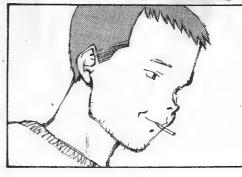






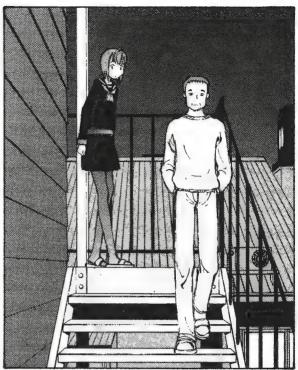








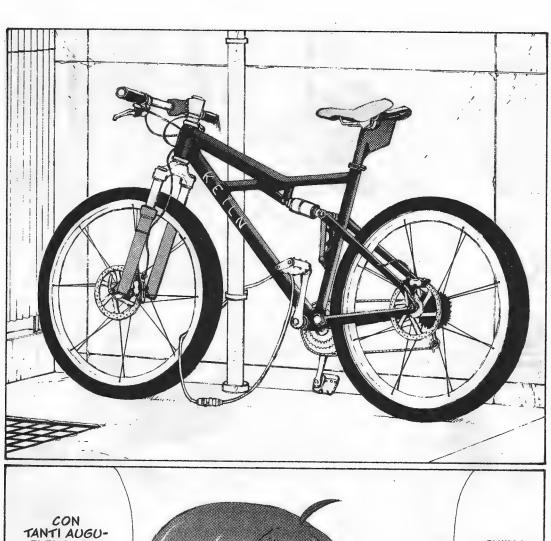












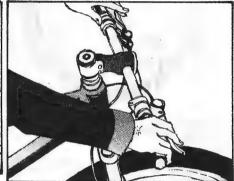


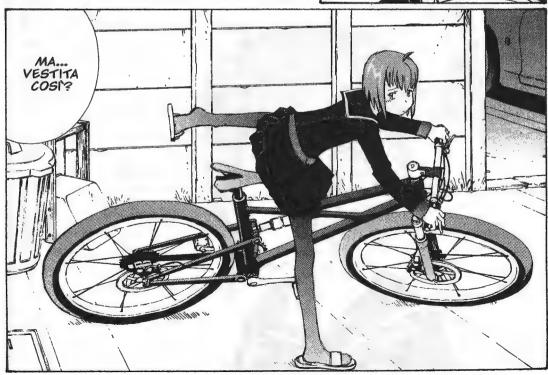










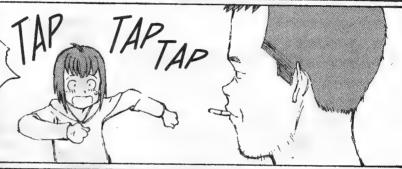


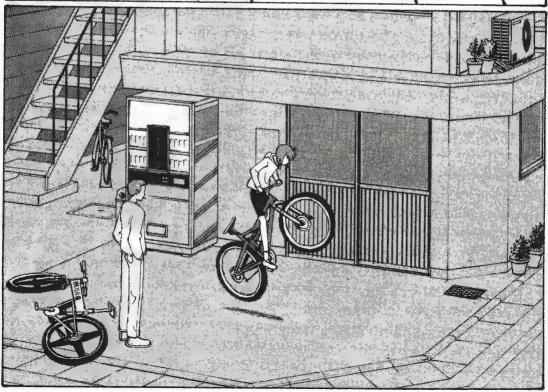


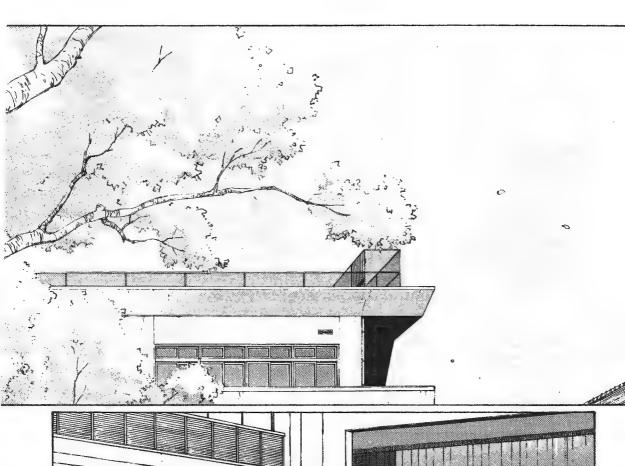


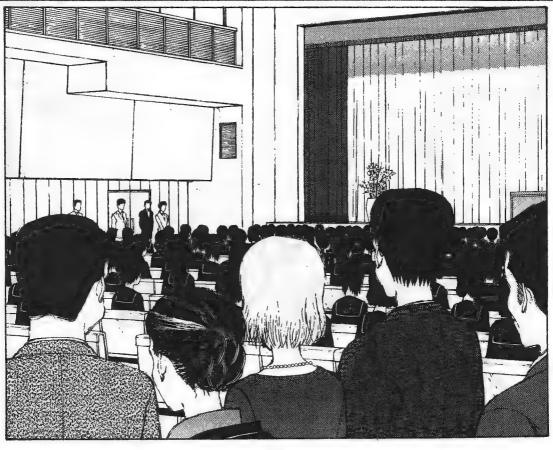


SCUSA SE TI HO FATTO ASPET-TARE!







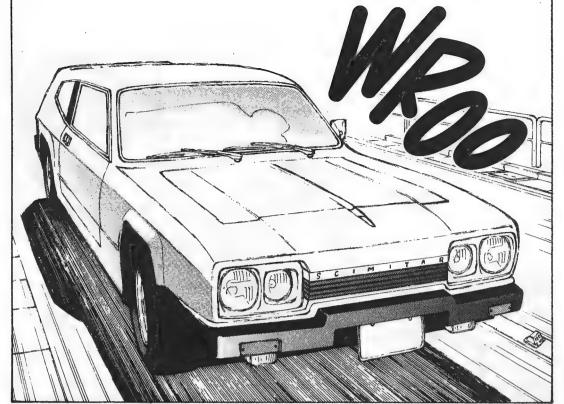


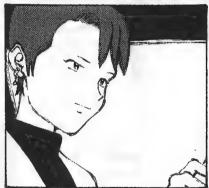


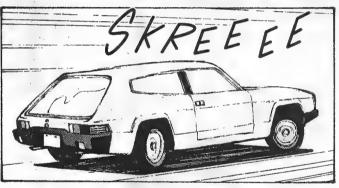








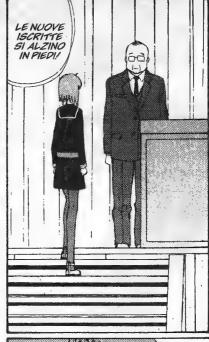




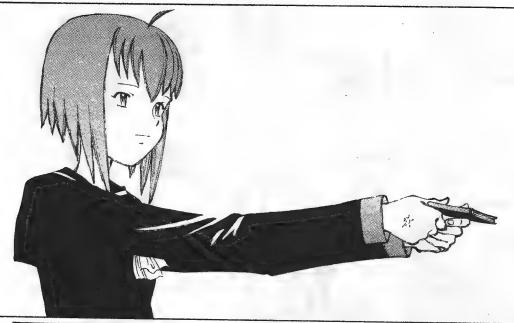










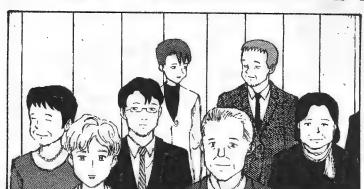






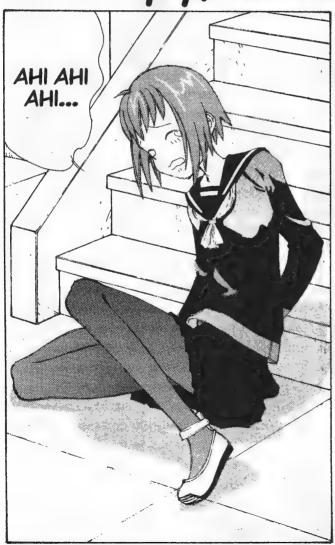












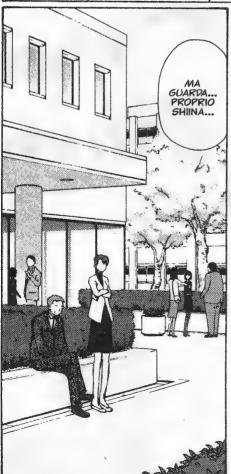
















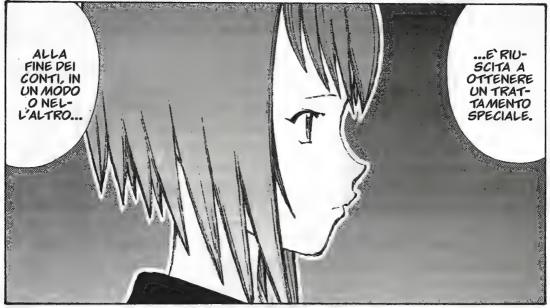
...NON IMMAGI-NAVO DAVVERO CHE SAREBBE RIUSCHA A SUPERARE GLI ESAMI D'AM-MISSIONE...





































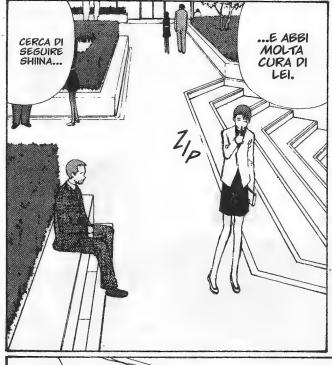


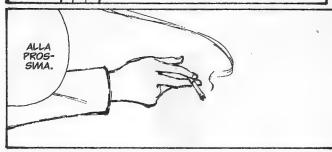


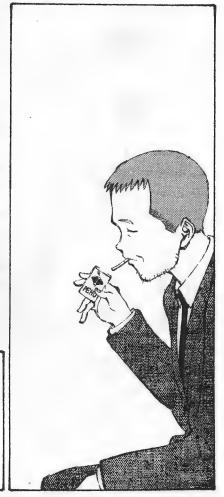


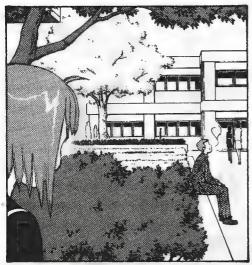










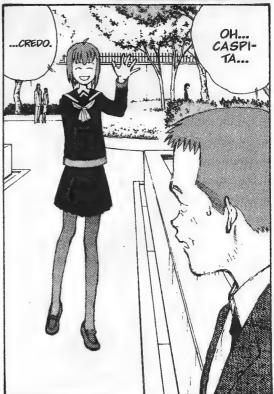




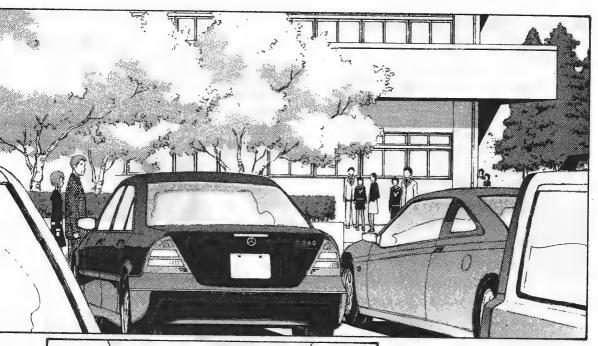








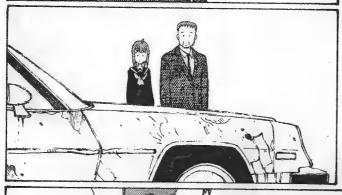








GUAR-PA LA... CI SONO SOLO MACCHINE COSTOSIS-SUIE...

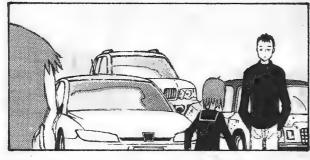




































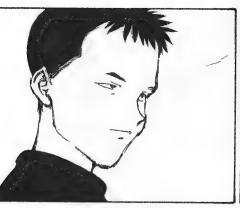




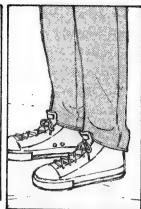




























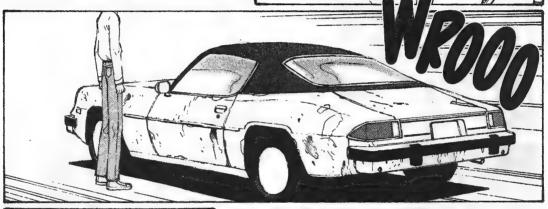


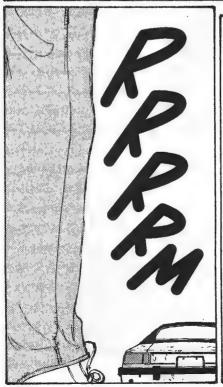




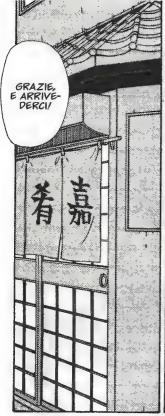








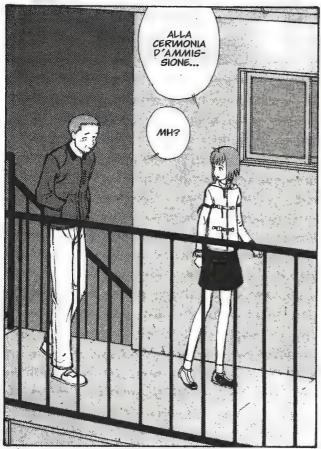










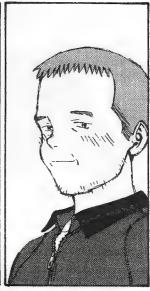














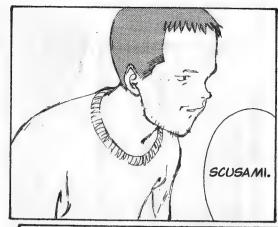




\* PRIMA CHE QUALCUNO SI SCANDALIZZI INUTILMENTE. E' BENE PRECISARE CHE NELLA TRADIZIONE GIAPPONESE IL BAGNO E' UN MOMENTO PI RE-LAX PER L'INTERA FAMIGLIA (VEDI ANCHE A PAGINA 137), CHE S'IMMERGE NELLA VASCA SENZA PUDORI O MORBOSITA' DI QUALSIASI GENERE. KB





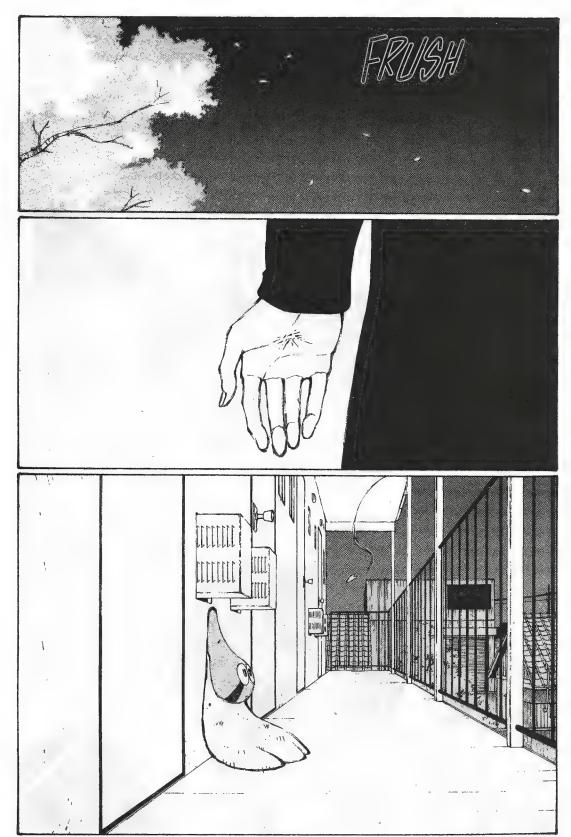








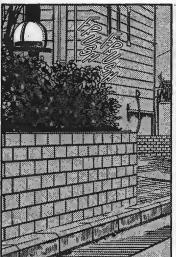


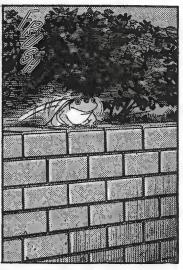


NARUTARU - CONTINUA

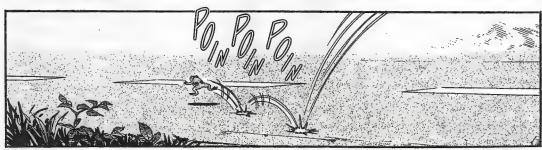


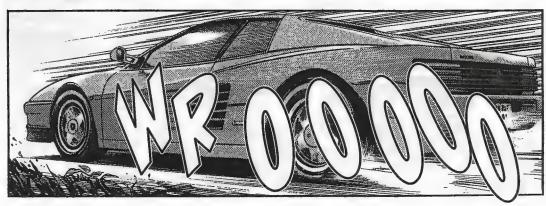


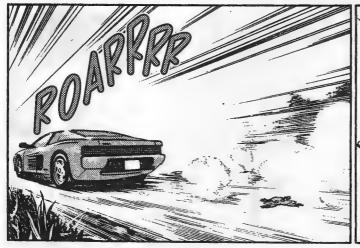














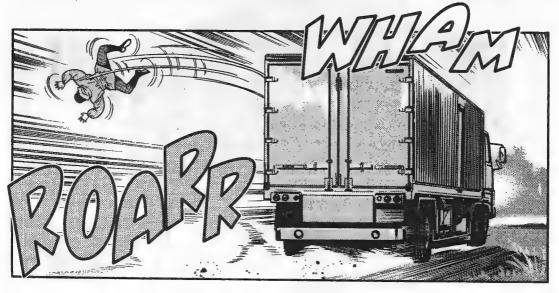




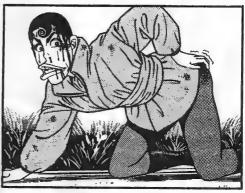








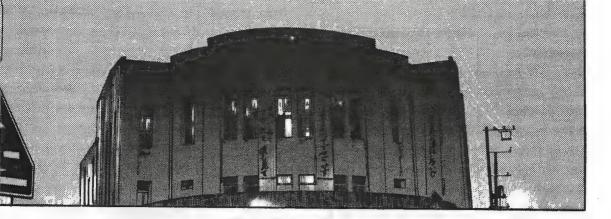






























A QUAN-TO PARE PROVIE-NE DAL-LA PRO-VINCIA DI SAGA...



























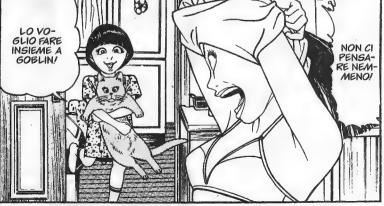














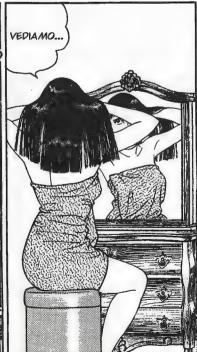




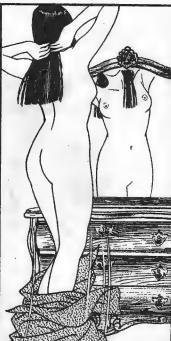












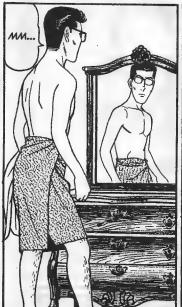




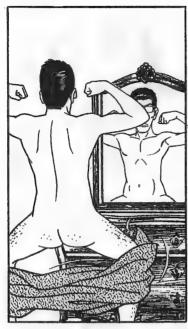










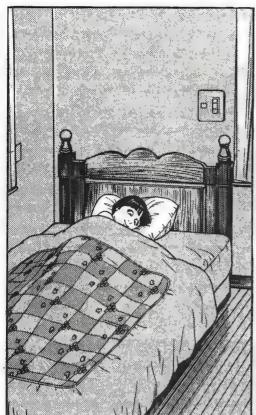










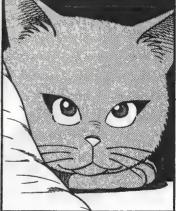


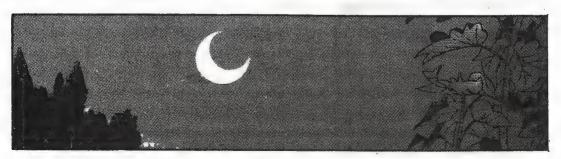




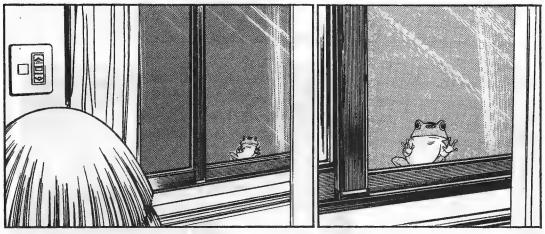




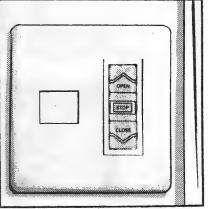


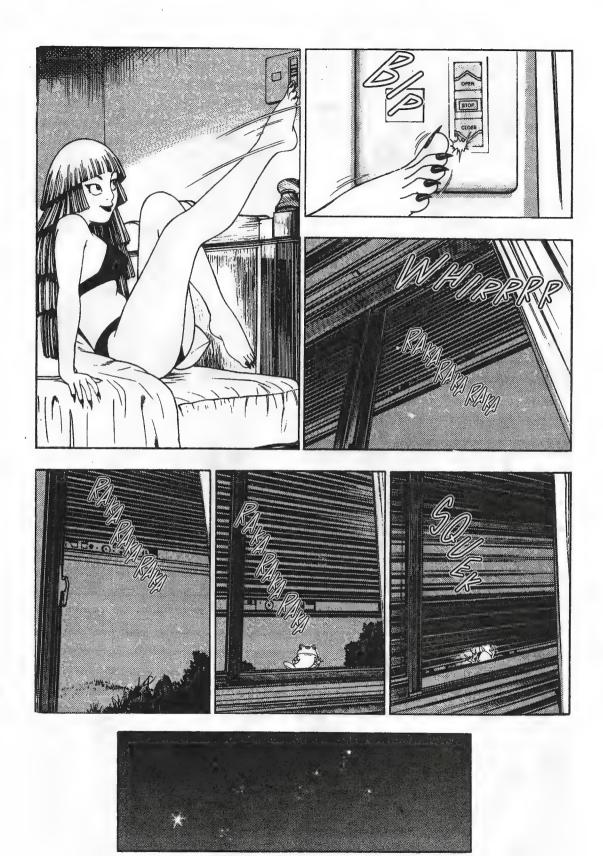










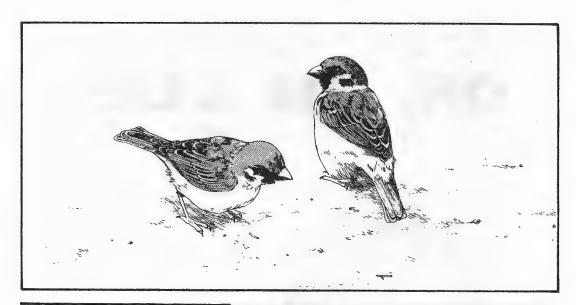


GOBLIN - CONTINUA (4 DI 14)

## Kosuke Fujishima OH, MIA DEA! QUEL CHE LE DEE NON DIMENTICANO

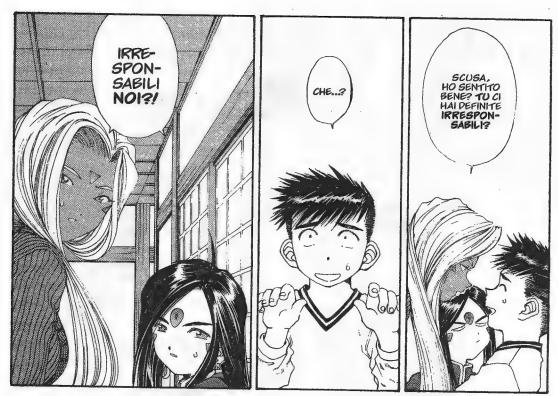


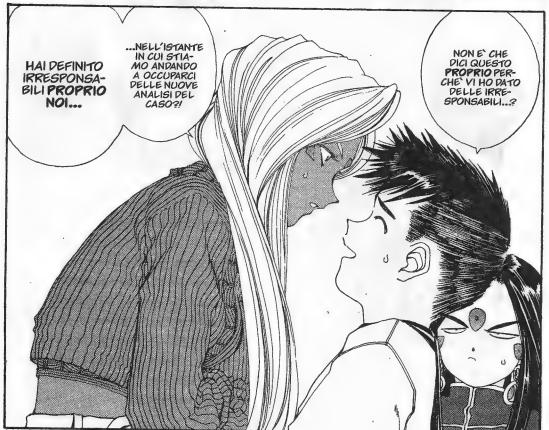


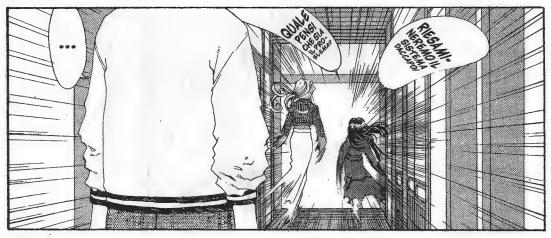


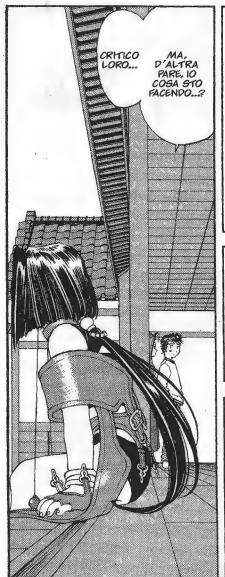








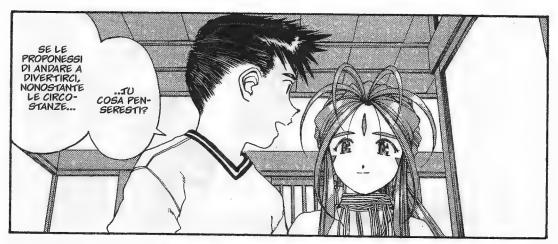




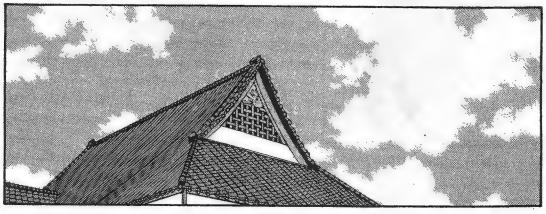


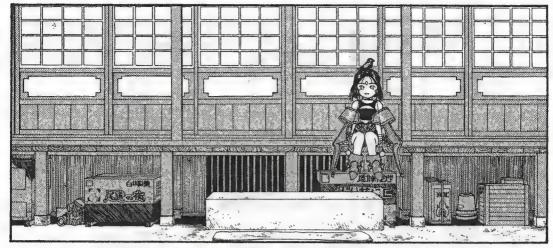






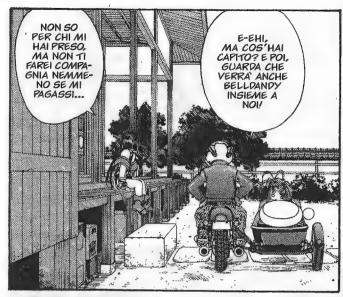


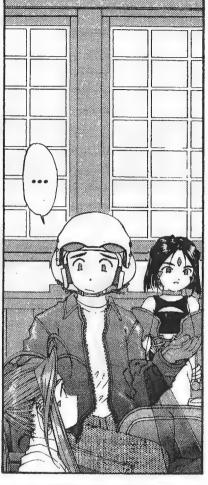




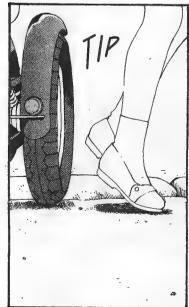


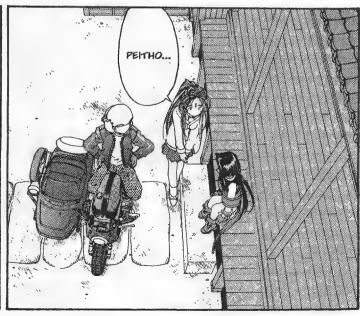
















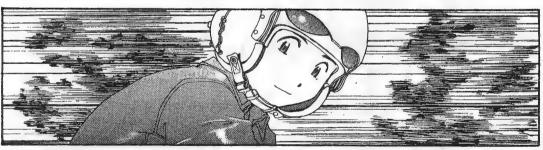


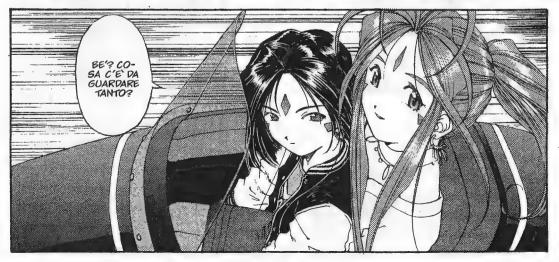


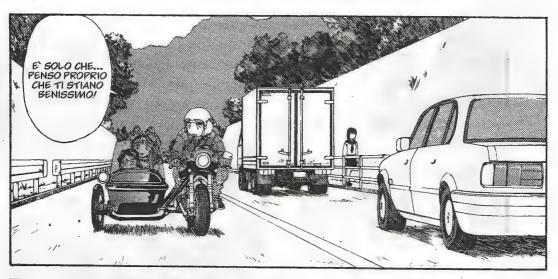




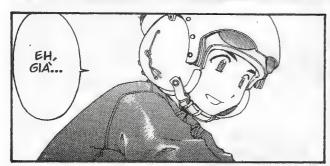




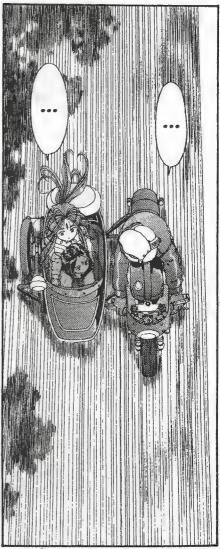


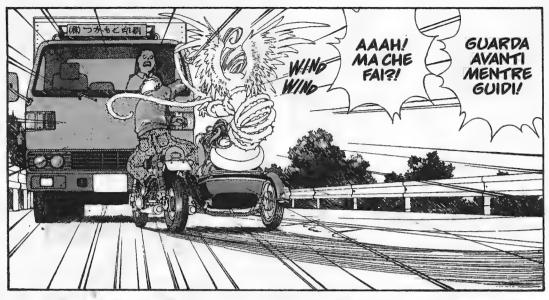




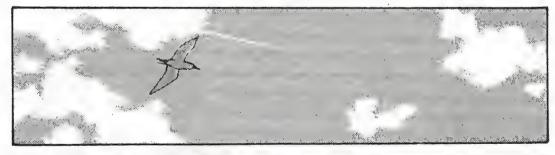








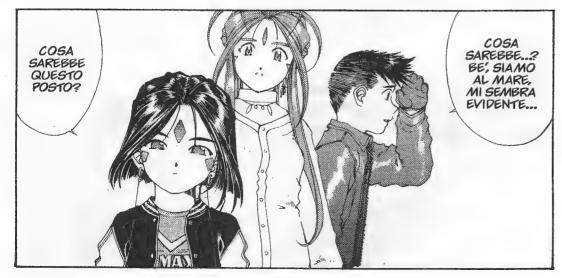






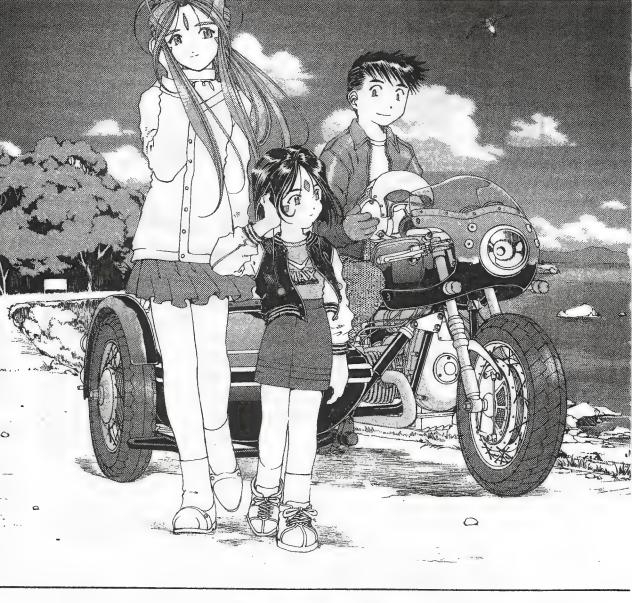


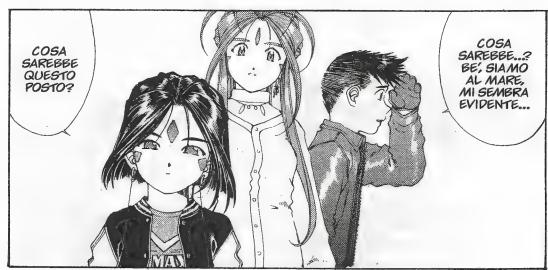


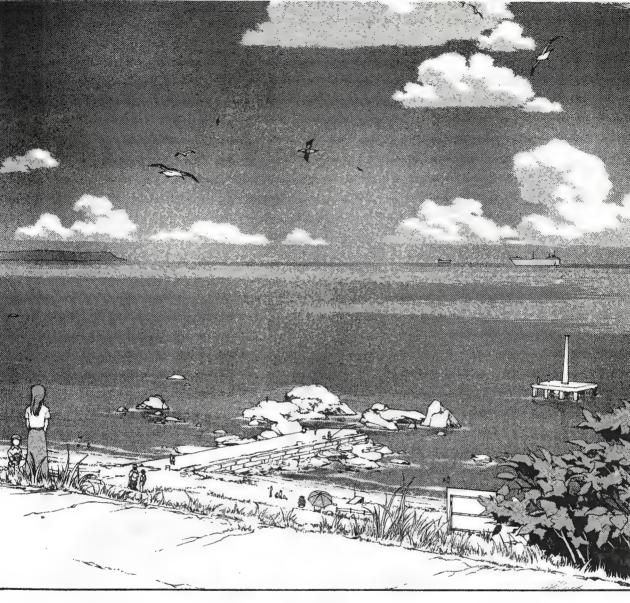








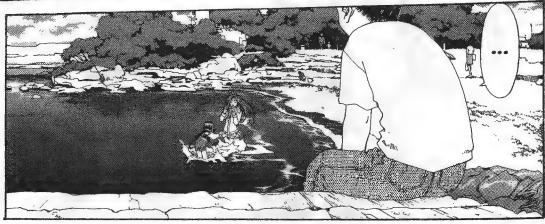












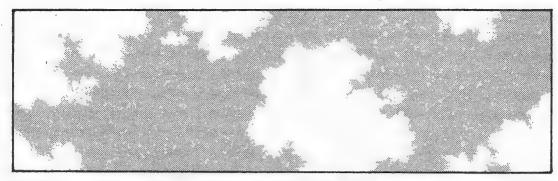










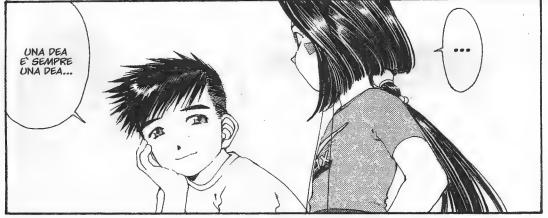


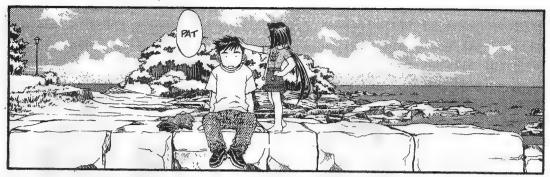


...IN-50M-MA...









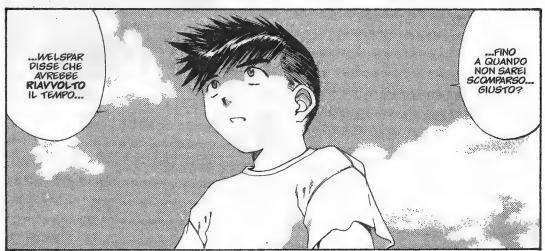






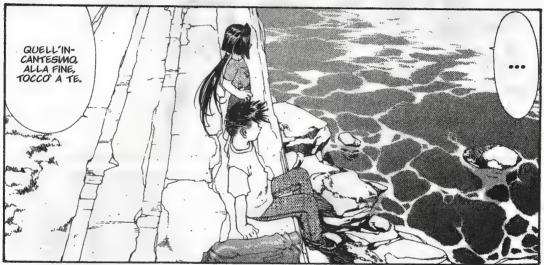








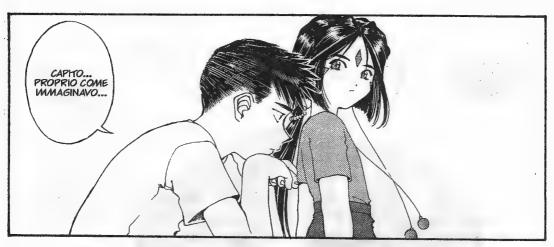


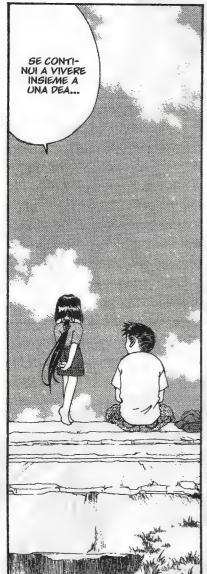




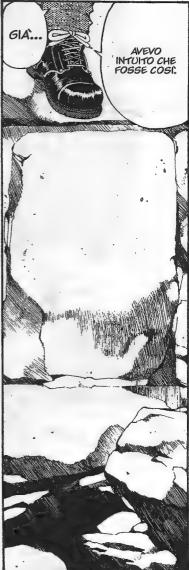


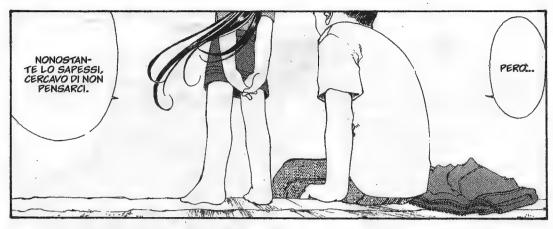












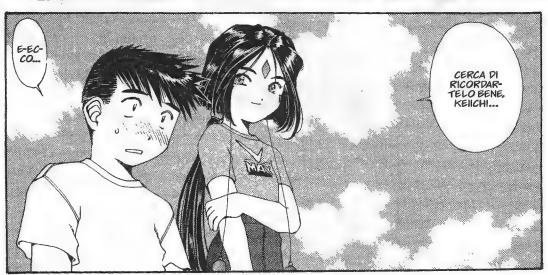








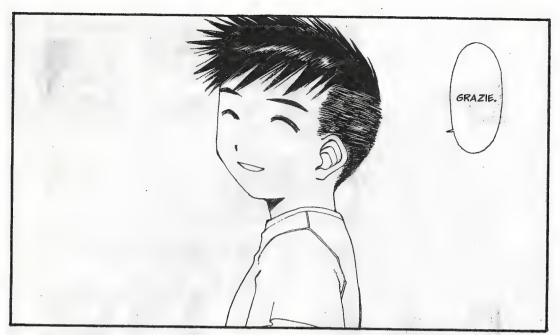




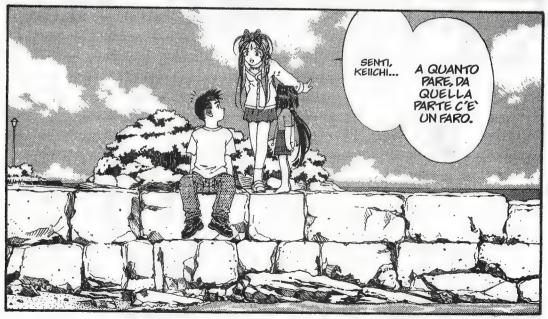




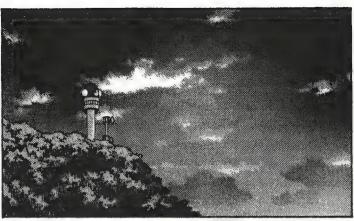




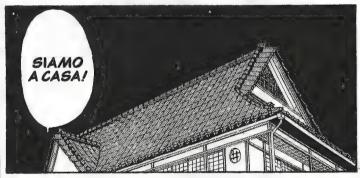


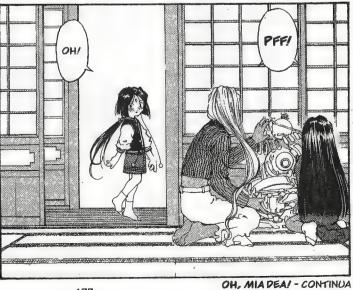




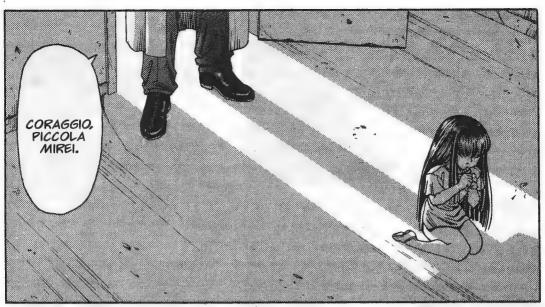














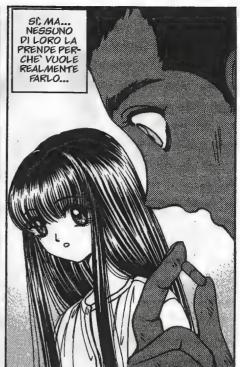


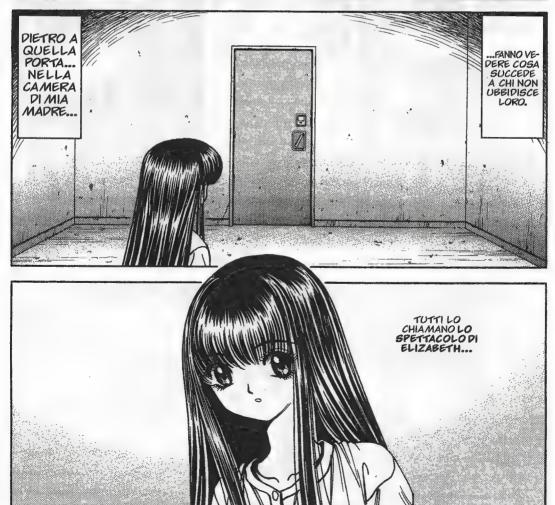


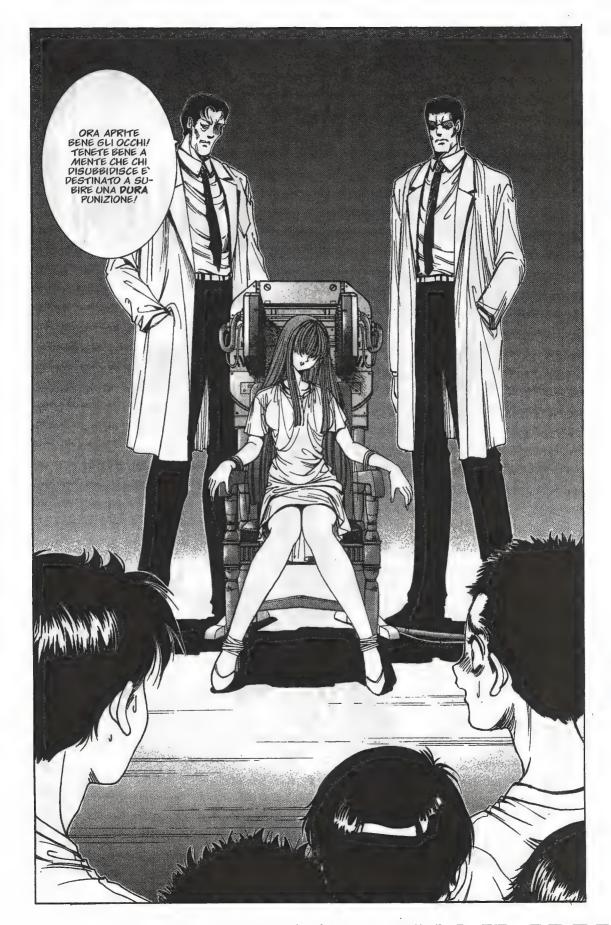


















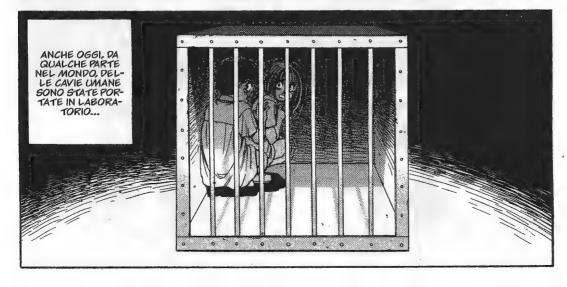




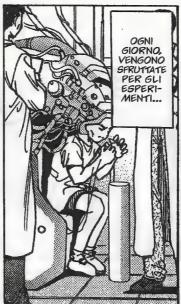














FIUMI DI SANGUE CHE SGORGANO DALLE LORO VENE.

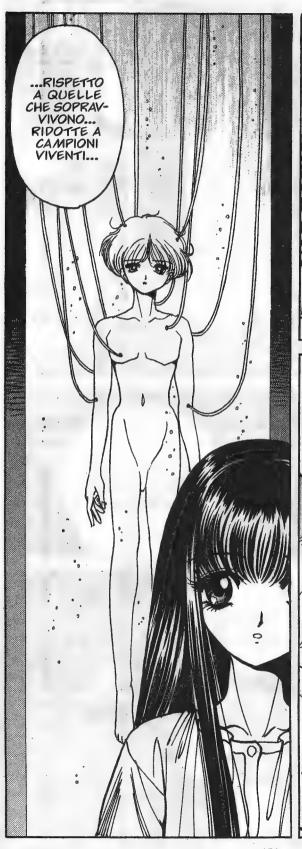








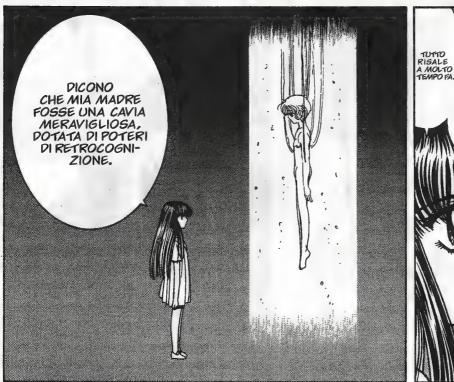














INFATTI, ANCH'IO HO UN SOLO RICORDO DI MIA MADRE...

QUANDO SI MA-NIFESTARONO PER LA PRIMA VOLTA I MIEI POTERI...







QUANDO POTEI TORNARE
A VIVERE INSIEME A MIA
MADRE...







QUANTO AVREI VOLUTO NASCERE COME UMANA.

NONOSTANTE NE ABBIAMO L'ASPETTO...

> ...SAPPIAMO PARLARE COME LORO...

...E ABBIAMO LA STESSA TESTA CON CUI PENSARE...



...FIN DALLA NASCITA, GLI ESSERI UMANI SONO UMANI, MENTRE NOI SIAMO SOLO CAVIE...

> NONOSTANTE SIAMO COSI SWILL...





NONOSTANTE NE ABBIA*M*O L'ASPETTO...

> ...SAPPIAMO PARLARE COME LORO...

> > Charles and the second

...E ABBIAMO LA STESSA TESTA CON CUI PENSARE...

> ...FIN DALLA NASCITA, GLI ESSERI UMANI SONO UMANI, MENTRE NOI SIAMO SOLO CAVIE...

> > NONOSTANTE SIAMO COSI` SWILL...















TUTTO QUESTO PERCHE' CHILP E' IL FRUTTO SPE-CIALE PELLE SUE RICERCHE?











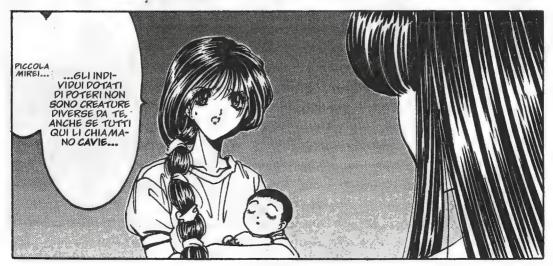




















































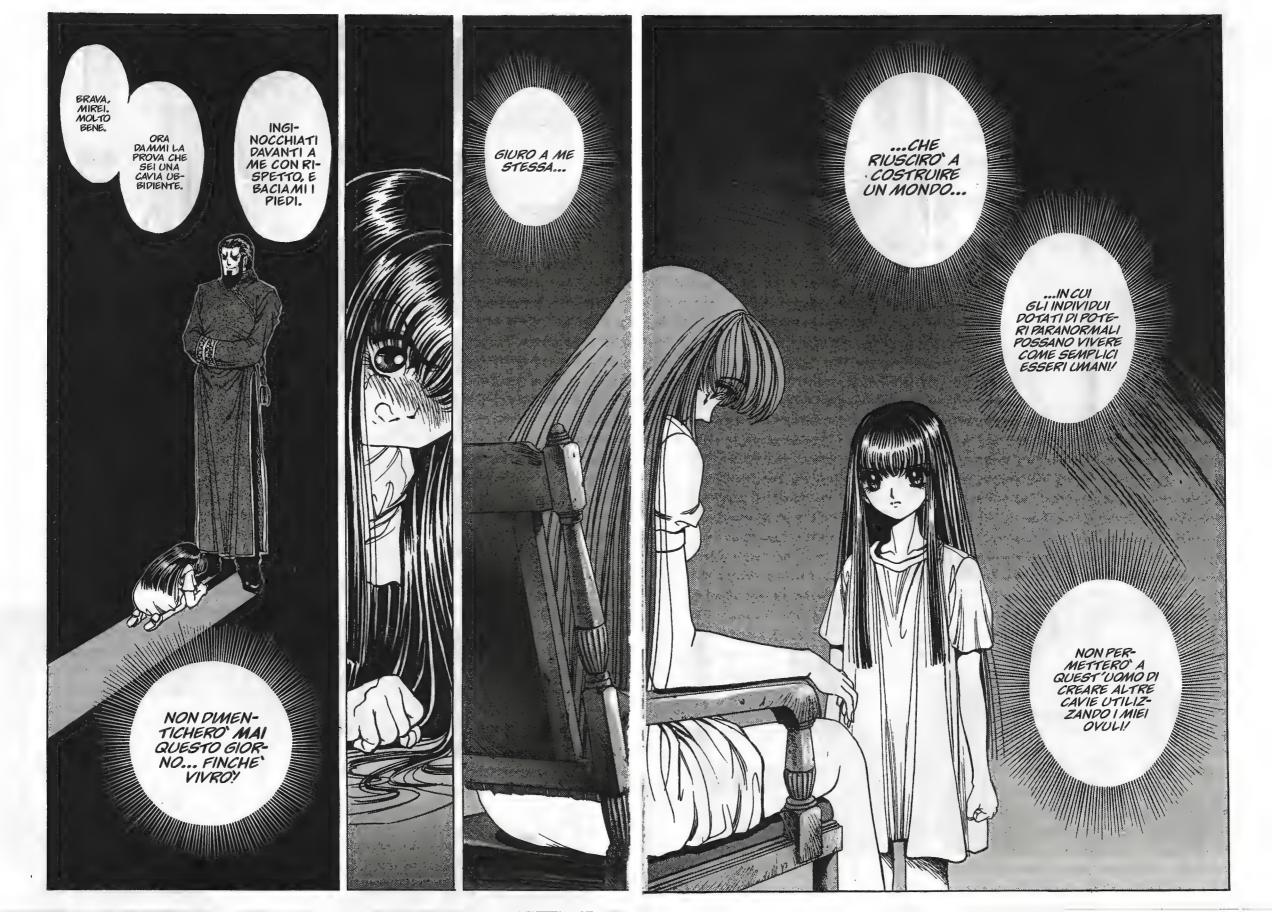






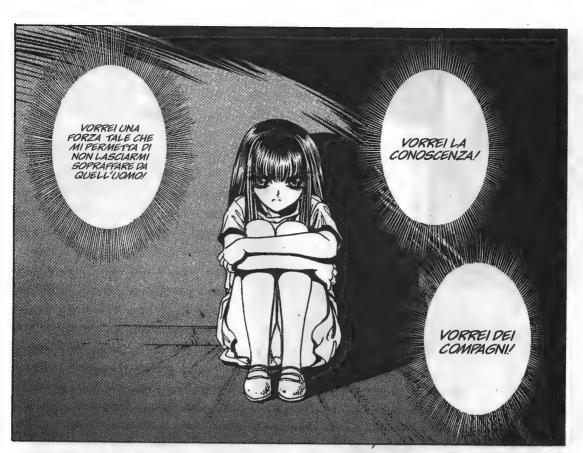




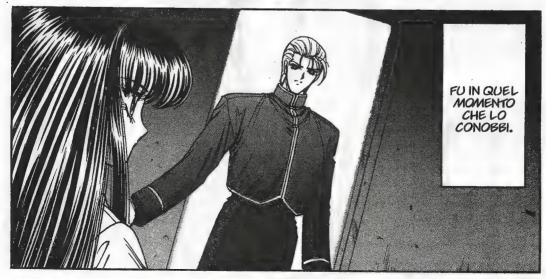




















COMUNQUE, ALLA FINE DEI CONTI,
IMMAGINO DI ESSERE UN INTERESSANTE SOGGETTO
DA SOTTOPORRE
ALLE RICERCHE
DEL DOTTOR KO;
PROPRIO COME GLI
ALTRI INDIVIDUI
DOTATI DI POTERI
PARANORMALI.











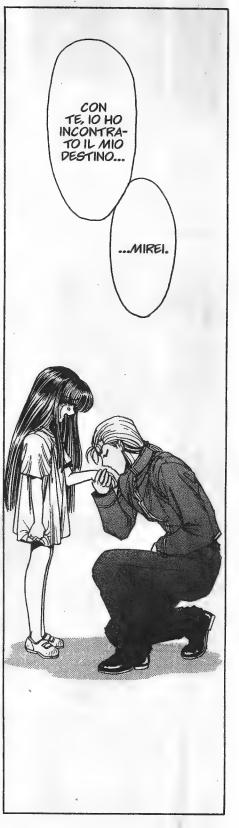


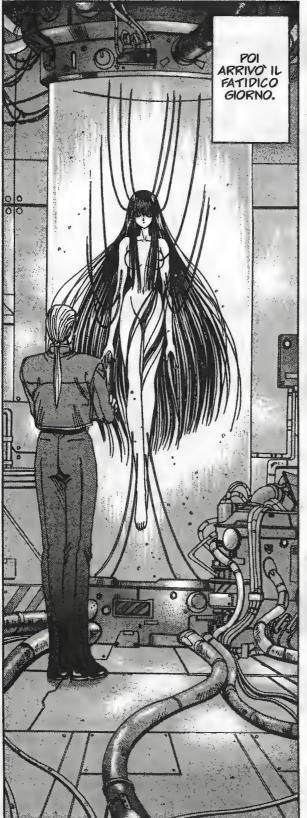






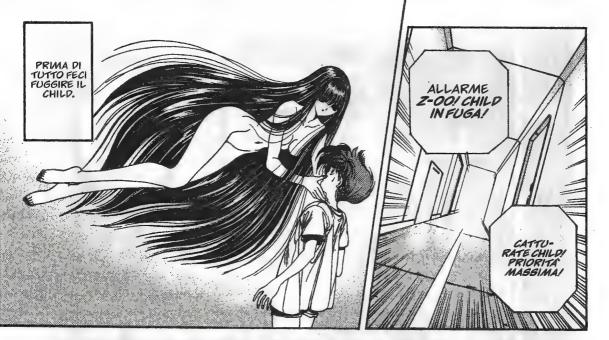


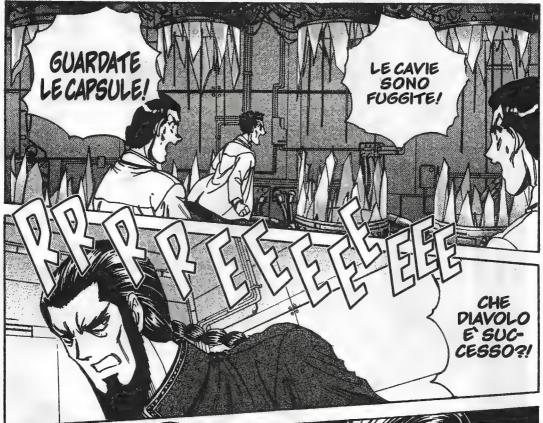




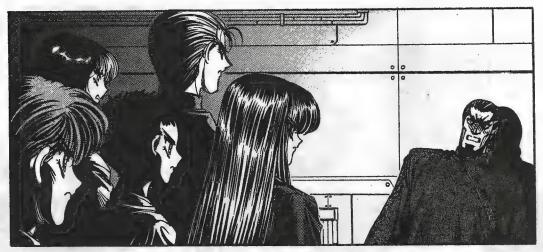




























E COSÍ
INIZIO UNA
NUOVA VITÀ...

\*\*COSTRUIRE
UN VERO
FUTURO.\*\*









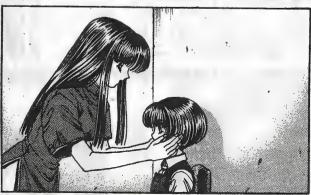


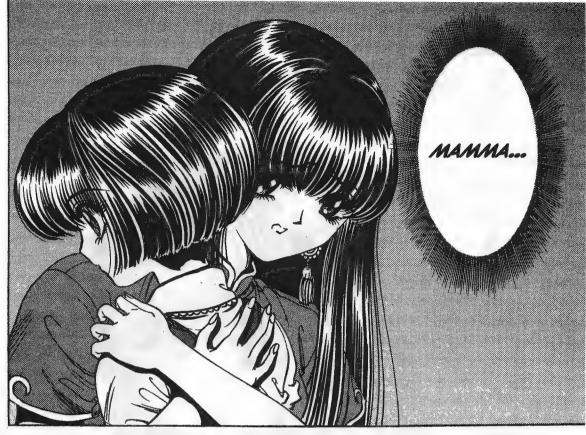


















SE CERCHI ELIZABETH IN LEI, TI CONSIGLIO DI LASCIAR PERDERE FIN DA ORA, O SOPFRIRAI ANCORA DI PIU:











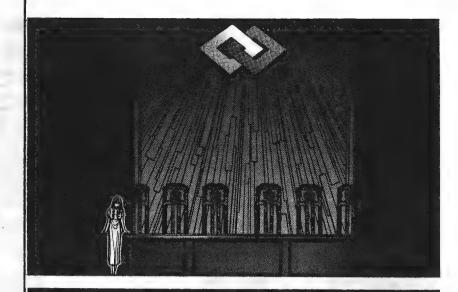


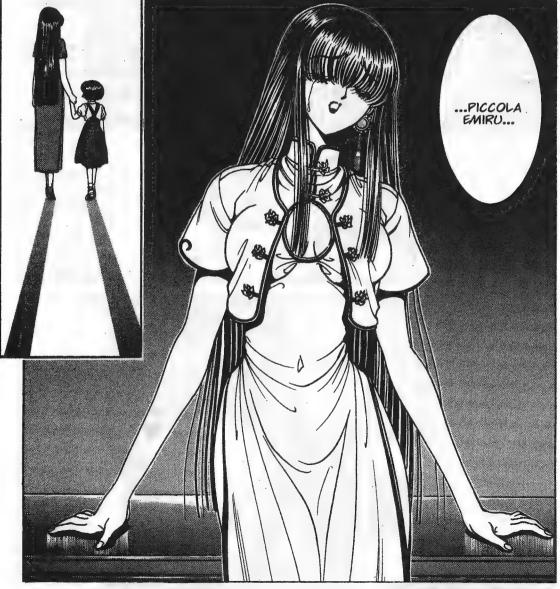




DA OGGI LA TUA FAMIGLIA SARO` 10...

TI VOGLIO BENE PIU` CHE A CHIUNQUE ALTRO AL MONPO...





OFFICE REI - CONTINUA (24 DI 26)

Che disgusto! (K128-A)

Tremate, tremate, le streghe son tornate! Cari Kappa boys, l'avrò scritto in almeno altre 40 mail che vi ho mandato, tra citazioni jojoesche e riflessioni kenshiniane, ma lo ripeto qui. Mi chiamo Fabrizio, ma in Internet, e di consequenza anche nell'ambiente e-mail, il mio nickname è Sephinoth, ho 20 anni e studio scienze della comunicazione all'università di Bologna. Non è la prima volta che decido di scrivervi su questo spinoso argomento, che disgusta sia me che (penso) la maggior parte dei lettori e amatori del manga e anime in generale, leri, 15 gennaio. Porta a Porta dell'inimitabile Bruno Vespa ha riproposto un argomento molto dibattuto: i bambini e la televisione (il programma era intitolato: "Mamma, posso guardare la TV?"), Tra gli ospiti presenti, l'inossidabile Alda D'Eusanio. il direttore Mimum, il direttore Mentana, la direttrice dell'amata associazione genitori e Mara Venier. Premetto che non ho visto tutto il programma (per colpa della mia ragazza che si è piantata davanti alla TV a guardare il Maurizio Costanzo Show) quindi non so se ci sono stati altri interventi a tema oltre quelli che ho beccato io, ma spero sinceramente di no. Nei cinque minuti che ho potuto seguire ho sentito l'eminentissimo Mimum dire che in Italia continuano a "propinarci quella robaccia giapponese" (mentre sullo sfondo scorrevano delle sequenze tratte da One Piece), che "ne possiamo fare a meno perché noi abbiamo degli autori bravissimi e spero che una cultura come quella non prenda mai piede in Italia"; mentre la direttrice dell'associazione dei genitori, con il suo gaudente sorriso, spezzava una lancia per Italia 1 che, oltre a mandare "quel turbine di violenza" (penso si riferissero a One Piece) riusciva a trasmettere anche cartoni intelligenti come Siamo fatti così le nel frattempo Mimum sbottava, in sottofondo: "Hai ragione... ma probabilmente quello che abbiamo visto prima era il peggiore..." anche qui riferendosi, credo, a One Piece). Bene, qui io, da appassionato di vecchia data, avrei potuto infischiarmene e pensare: "tanto a me piacciono e li leggo, loro facciano pure quel che preferiscono"; oppure spegnere tutto, fiondarmi qui e scrivere una e-mail a voi, perché questa storia ci ha veramente stufato. Hanno cominciato con le censure (e non mi dilungo, ma ci sarebbe da fare una maratona di vergogne in stile Telethon), hanno continuato dando addosso a Ken il Guerriero, colpevole di istigare i bambini alla violenza; hanno toccato il fondo con Bragon Ball, andando a finire in tribunale perché il cartone è colpevole di "istigazione alla pedofilia". Poveri bambini, insomma, costretti a doversi beccare questa robaccia... MA SE LO VOGLIONO MET-TERE IN TESTA CHE QUESTI CARTONI NON SONO FATTI PER BAMBINI?!

1) A mio modo di vedere, sono degli enormi ignoranti, loro e chi la pensa come loro. Come gia detto in passato. Dragon Ball. Ken il Guerriero e One Piece sono dei prodotti che, secondo la mentalità italiana, non sono adatti a un pubblico infantile. Allora cosa cavolo li mandate in onda alle 13, infarcendoli di fermoimmagine tattici, censure e rimodellementi!? Cosa continuano a parlarne a fare? Non capiscono, eminentissimi comunicatori e politici, che questi prodotti vengono rimodellati e dati in pasto ai bambini solo per specularci sopra? Non capiscono che è tutta una questione di soldi?! MA CHE RABBIA! Insomma, tutte quelle discussioni sono inutili! Se, come buonsenso di lor bigotti indica, evitassero di comprare tali prodotti per farne degli affari (il merchandising, sfruttamento dell'immagine e Dio solo sa quant'altro) per poi dargli addosso, il problema sarebbe risolto. Mediaset, vuoi occupare una mezz'ora della tua programmazione giornaliera con un cartone?! Allora mettilo alla sera, intatto e ben adattato, e siamo tutti contenti. E invece no, altrimenti come si specula?! Come si fa a vendere i pupazzetti e i peluche del tuo eroe preferito? Chi comprerà lo zaino di Goku? E chi mangerà i suoi OVETTI AL CIOCCOLATO?

E' come tirarsi la zappa sui piedi da soli, o sbaglio?! Senza contare che tanta VIOLENZA e OSCENITA' nei cartoni vanno in onda in concomitanza con le tette della signorina dell'acqua che fa fare tanta "PI PI"... Ma per i soldi questo e altro, naturalmente...

2) Sono sicuro che né Mimum, né l'esimia direttrice, né tantomeno il piè veloce Vespa (chi vuol sapere il perché del 'piè veloce' mi contatti pure in privato...) hanno mai provato a guardare e interpretare un anime per quello che è: un enorme mezzo mediatico che, se interpretato a dovere, centra il bersaglio dell'intrattenimento. dell'emozionare, del divertire. Dopotutto, Une Piece, come tutti gli altri manga, non è che una storia di fantasia, fatta per divertire, appassionare, emozionare (così come Il Signore degli Anelli, o come I Malavoglia) senza escludere divagazioni e finestre aperte sul mondo della cultura e della vita nipponica. Il problema, purtroppo, è che queste produzioni sono orientali, e che da buoni americanisti quali siamo, accettiamo volentieri le 'volgarità' degli spassosissimi Simpson piuttosto che le figuracce di Rufy e compagni. Ormai, manga e anime sono bollati come feccia.

3) Perché nessuno di voi ragazzi era li per difendere il campo? Insomma, è questa la par condicio? E' questo il diritto di replica? Non vi hanno mai invitato, o magari non avete mai provato voi ad aprire un dibattito in televisione? La KappaPetizione, i vostri editoriali, tutto l'impegno che ci mettiamo anche noi nel passaparola quotidiano, o tramite Internet, o tramite fanzine forse non basta! Secondo me, anche se forse è impraticabile, sarebbe una buona idea almeno provare ad andare in uno di questi programmi ad aprire gli occhi a questa gente che continua a denigrare qualcosa che noi apprezziamo e amiamo! Finora io ho esposto le mie personali teorie e sono sicuro che la vostra presenza - e di sicuro sapete meglio di me come gira questo mondo - sarebbe di aiuto e, anche se certamente non farà mai cambiare idea agli eminentissimi, potrebbe fare colpo sulla gente che quarda e che è ancora convinta che i cartoni e i manga (che non sono i fumetti PORNO giapponesi, santa pazienza...) siano dannosi, nocivi e devianti per i bambini, quando nocivi e dannosi sono coloro che danno ai bambini quello che per bambini non è.

Oppure, possiamo tornare di là a leggere il nostro manga e a fare nicchia, aspettando che la nostra generazione rimpiazzi gli attuali eminentissimi, in modo tale che i bambini di domani, a scuola, non si sentano dire "ma leggi ancora fumetti?! Che bambino!" (come è capitato a me, in seconda superiore... E me lo disse la mia prof di latino...) e che questo prodotto della cultura giapponese, e magari la cultura giapponese stessa, vengano apprezzati per quello che

In conclusione, mi scuso se sono stato pareč-

# puntoakappa

posta: Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)

e-mail: info@starcomics.com www.starcomics.com

#### A TUTTI I LIBRAI

Da qualche tempo abbiamo aperto a tutti i librai la possibilità di inviare la classifica dei 10 manga e dei 10 anime più venduti nelle loro fumette-

Attenzione, quindi: per essere promossi in questo spazio dovrete inviarci il 5 di ogni mese la classifica relativa alle uscite del mese precedente. Il tutto va spedito via e-mail all'indirizzo info@kappanet.it. Non dimenticate di specificare ovviamente il nome della fumetteria, l'indirizzo completo e il numero telefonico! A rispondere all'appello questo mese è:

Casa del Fumetto, via Gino Nais 19~29, Roma, 00136 (tel. 0639749003 - fax 0639749004) casadelfumetto@casadelfumetto.com www.casadelfumetto.com

#### DICEMBRE 2002

### I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

#### ROMA

1) I's # 14 2) Inu-Yasha # 24

3) One Piece # 19

4) Berserk Collection # 6

5) Evangelion Collection # 6

6) Lady Oscar # 17

7) Nana # 7

8) Fushiqi Yuqi # 17

9) Blame # 8

## 10) JoJo # 105 I 10 VIDEO PIÙ VENDUTI

#### ROMA

1) Lady Oscar # 7

2) Berserk # 2 3) Video Girl Ai Box Limited Edition

4) Kiki's Delivery Service 5) Lamù Film Box Limited Edition # 1

6) Berserk il Guerriero Nero # 1

71 Fushiqi Yuqi II Gioco Misterioso 8) Capitan Harlock # 5

9) Capitan Harlock # 1

10) Yu Yu Hakusho I Guerrieri dell'Inferno



# puntoakappa

chio prolisso, ma permettetemi... Sono davvero inxxato come una iena... Guesta stessa mail verrà pubblicata, domani stesso, sul mio sito www.otakuland.it dedicato ad anime e manga. Confido in una vostra risposta, anche privata, se possibile. Lascio inoltre la mia mail per chiunque voglia parlare con me del problema, per chiunque, come me, non voglia starsene con le mani in mano. Anzi, con le mani in manga. Saluti, Kappa, e grazie di tutto.

Sephiroth fabvinric@libero.it

Ci sono molte considerazioni che condivido, nella tua lettera, anzi quasi tutte. Tranne una: in effetti, in Giappone One Piece e Dragon Ball sono creati apposta per un pubblico di ragazzini, anche se i vari target giápponesi sono molto più 'stretti' dei nostri. Noi dividiamo le fasce televisive in qualcosa come 'casalinghe, bambini. teen-ager e maniaci', mentre in Giappone si va per età (di anno in anno, non a gruppi) e sesso. Come dici tu, i nostri beneamati anime vengono stravolti per adattarli al pubblico 'bambini' italiano, target in cui finisce stranamente una quantità vastissima di fruitori, senza quasi tener conto che l'animazione giapponese ha un altissimo seguito anche fra i maggiorenni. Abbiamo già partecipato a trasmissioni televisive, in questi ultimi quindici anni, e i risultati sono stati - owiamente - nulli. Siamo stati da Luca Giurato a Uno Mattina, a parlare di manga, siamo stati più volte ospiti presso canali satellitari o via cavo, siamo anche finiti a Corto Circuito con Daria Bignardi, ma i risultati sono nulli. Nelle trasmissioni in diretta ce la siamo anche cavata bene (non ti possono fermare mentre parli... Ah ah ah!), ma in quelle registrate hanno sempre tagliato sistematicamente tutte le risposte da noi date a eminenti sociologi, giornalisti e critici dell'arte. proprio per evitare loro (da contratto) di fare figuracce. La TV è, in questo caso, imputato, difesa, giudice, giuria e boia: come potrà mai essere il mezzo più obiettivo per risolvere la situazione? La TV è un mondo a parte, si nutre di se stesso e delle polemiche che da solo s'inventa. Non è il posto più adatto dove andare a discutere della sua salute, insomma. Ho la sensazione che l'unica soluzione sia proprio quella di aspettare, e lasciare che l'evoluzione faccia il suo corso: stiamo crescendo, sia di età che di numero, e i vecchi barbogi e benpensanti non potranno fare nulla contro questo. Si estingueranno come dinosauri incalzati dai mammiferi. Non credo ci sia bisogno di dimostrare nulla, alla fine dei conti: se non puoi batterli, aspetta che... muojano da soli! Inoltre, pensiamo bene all'in-

treccio politico-televisivo attualmente in atto in Italia, Il ministro Gasparri di Alleanza Nazionale. ha attualmente il potere di cancellare i programmi televisivi che a suo avviso sono dannosi, o danno troppo spazio a culture straniere. Mettiamo che voglia cancellare Dragon Ball dalla programmazione di Mediaset perché "violento. pedofilo, volgare, eccetera", Mediaset appartiene a un signore che si chiama Silvio Berlusconi, che casualmente di mestiere fa anche il presidente del consiglio, e che è il leader di Forza Italia, partito che attualmente è al governo, fra l'altro, anche grazie ai voti degli elettori di Alleanza Nazionale. Ora, voi credete veramente che il ministro Gasparri, per quanto patriottico e ingastrito nei confronti di Bragon Ball, potrebbe andare dal suo 'capo' a dirgli di eliminare da Italia 1 un cartone animato come quello? Dragon Ball, come molti altri cartoni e telefilm, forniscono a Mediaset una tale quantità di denaro in pubblicità (e qui torniamo proprio a quello che dicevi tu) che nessuno andrà mai a toccarne la programmazione. Hai mai visto interrompere Dragon Ball in TV? No, certo. E allora, come si aggira l'ostacolo? Per dimostrare ai cittadini che il governo li protegge, si va – per fare un esempio – dalla Star Comics, a dire "i vostri fumetti giapponesi sono pericolosi: tutti in tribunale". E così salvano capre e cavoli. O, per parafrasare il satirico Altan, ombrelli e banane. Insomma, ançora una volta, i cambiamenti avverranno dal basso (dai lettori e dagli spettatori, in questo caso), e quelli che si alterneranno là, al timone dell'Italia, prima o poi dovranno rendersi conto che "piccoli animefan crescono" e, soprattutto, votano. Non facciamoci spaventare dalla momentanea marcia indietro che politici e opinione pubblica hanno fatto in questo periodo (tanto che sembra di essere tornati nel passato di svariati decenni): restiamo fermi sulle nostre posizioni, e saranno loro a doversi adeguare. Ora, però, un dubbio resterà a tutti... Perché hai chiamato Bruno Vespa "piè veloce"? Lo vogliamo assolutamente sapere!

Chobits aggratis (K128-B)

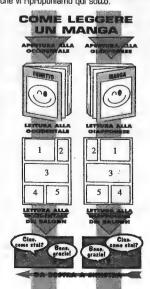
Cari amici, visto e considerato che Chobits delle Clamp ce l'avete già fatto pagare all'interno di Kappa Magazine, non sarebbe forse il caso di allegare almeno il primo degli otto volumetti in programma in omaggio al prossimo Kappa Magazine (che dal 124 è già aumentato a 6 euro)? Un piccolo sacrificio da parte nostra, ma anche un piccolo sacrificio da parte vostra... Evitando quindi di farci pagare nuovamente del materiale che avete appena pubblicato. Questa mi sembrerebbe un'azione coerente e soprattutto corretta (sottolineo "corretta") nei confronti di chi vi segue da molto, moltissimo tempo. Meditate, gente. A presto (spero). Mauro Dollari, Roma

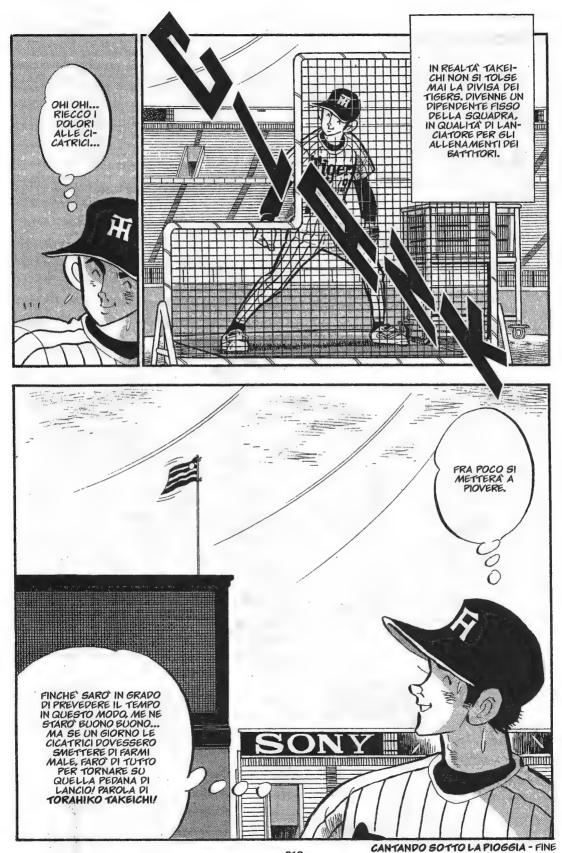
Adesso mi metto a piangere, pesto i piedi e mi strappo tutti i bottoni della camicia: mi faccio una bella frigneta in, stile asilo nido, poi smetto e riprendo il mio naturale pseudo-aplomb di Kappa boy d'annata (dannato?). Ma come? Finalmente facciamo qualcosa per venire dawero incontro ai lettori, e addirittura viene vista come una cattiva operazione. Ia ho la sensazione che davvero non sia il caso di parlare di programmi editoriali, a volte, poiché si creano molti equivoci solo per il fatto che chi è 'solo' lettore (ed è già un mestiere faticosissimo e costosissimo, lo riconoscolnon sa cosa avviene dietro le quinte della realizzazione di un albo. Quindi, tu pensi veramente che

noi, ripubblicando Chobits in volume, lo faremo infilandoci palate di denaro in tasca alla faccia di chi lo ha già letto su Kappa? Sbagliato. Il tuo dubbio è assolutamente legittimo, ma purtroppo sbagliato. Per ripubblicare Chobits la Star Comics dovrà sborsare di nuovo un compenso alla casa editrice e agli autori originali (addirittura versandoli in anticipo, prima ancora di vendere l'albo), e inoltre dovrà ridurre il formato delle pellicole di stampa, acquistare di nuovo le illustrazioni per le copertine, creare i nuovi redazionali e stampare daccapo tutto quanto. Credimi se ti dica che l'aperazione ci costa malto di più così. piuttosto che lasciare tutto com'era fino a un mese fa. Inoltre, l'uscita di Chebits de Kanna Magazine potrebbe far subire un deflusso di lettori alla rivista. Insomma, stiamo veramente facendo uno sforzo, per giunta rischinso, e ancora una volta siamo visti come babau cattivi. Mah... E' terribile essere considerati così 'dall'altra parte della barricata': stiamo facendo di tutto per mantenere in piedi un mercato editoriale che vacilla a causa dei dissesti economici del paese, eppure pare che pochi lo tengano in considerazione. D'altra parte, per capire la situazione nel dettaglio, bisognerebbe lavorare in una casa editrice, e anche noi - dopo essere stati semplici lettori per molti anni – abbiamo imparato cosa significa questo mestiere. E' un salto nel vuoto. ogni volta che produci un nuovo albo, ogni volta che scegli un nuovo titolo. Sforzi ne facciamo ogni giorno, e vorremmo che non ci fossero più dubbi in materia. Spero di aver chiarito almeno questa faccenda, e ti saluto apprestandomi a ricucire i bottoni sulla mia povera camicia devastata. Alla prossima! Andrea BariKordi

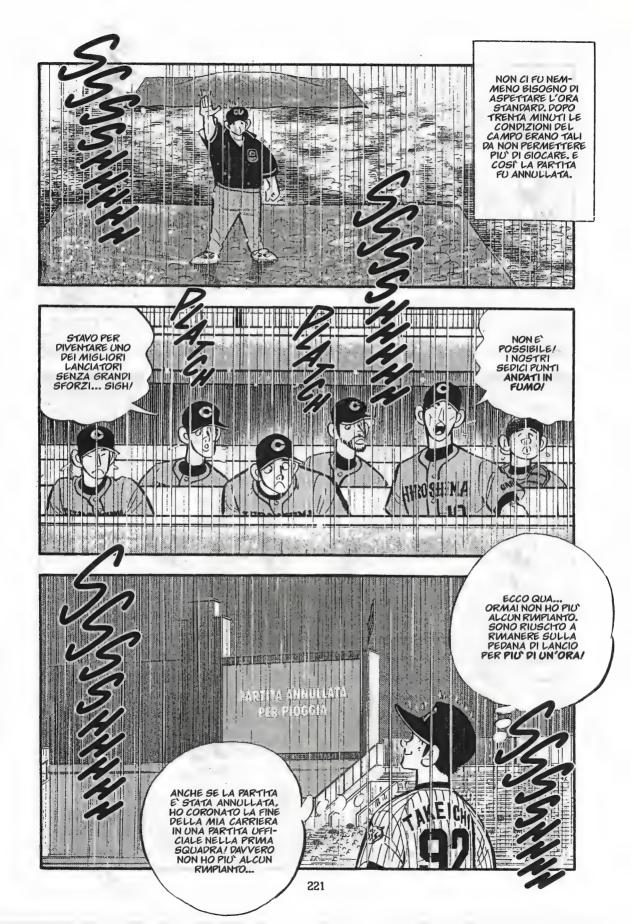
### NOTA SUL FUMETTO QUI A FIANCO -

Cantando sotto la pioggia è una storia autoconclusiva di Shinji Mizushima, noto ai telespettatori italiani di vecchia data per un paio di serie storiche trasposte in animazione, ovvero Pat la ragazza del basebali (Yakyukyo no Uta) e Mister Basehali (Dokaben). Visto che anche questa storia è ambientata nel mondo dello sport preferito dall'autore, abbiamo preferito lasciarne la lettura 'alla giapponese', da destra a sinistra, onde evitare di invertire basi, regole e così via. Sperando di aviriarmo tel lettura da pagina 256, in fondo alla rivista, seguendo le solite istruzioni che vi riproponiamo qui sotto.































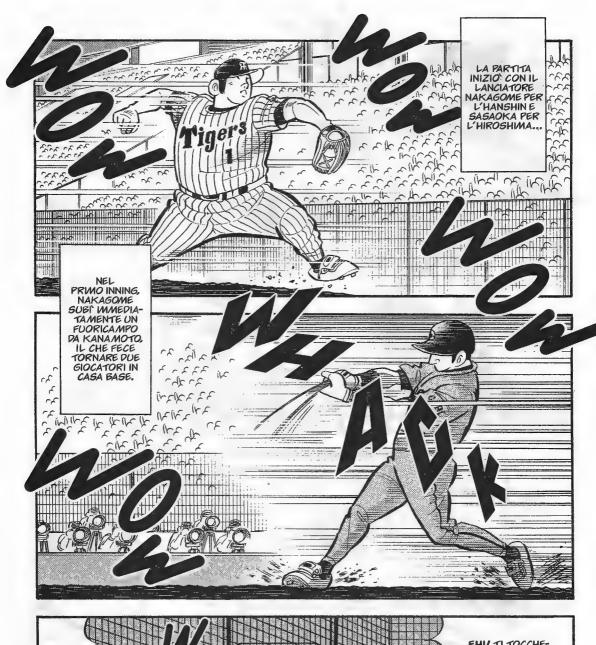








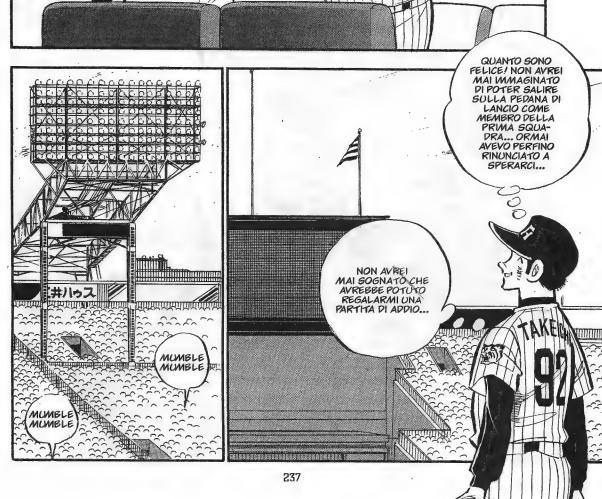












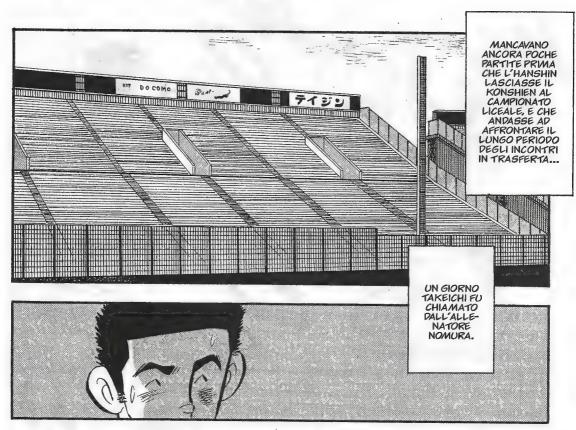
















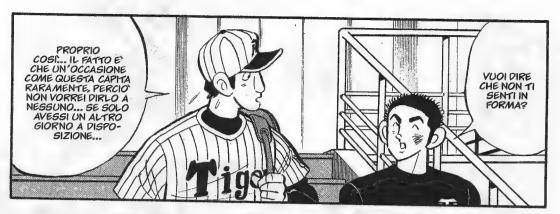








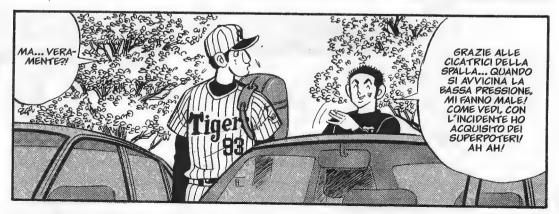




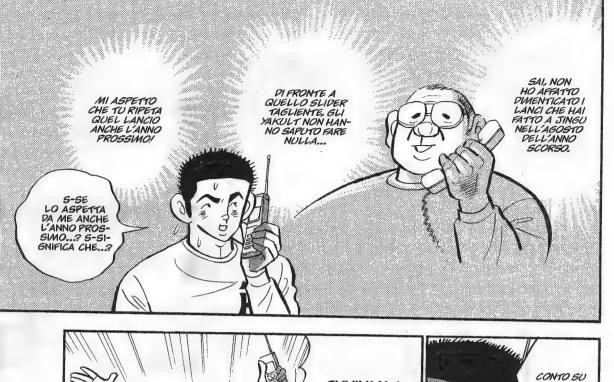






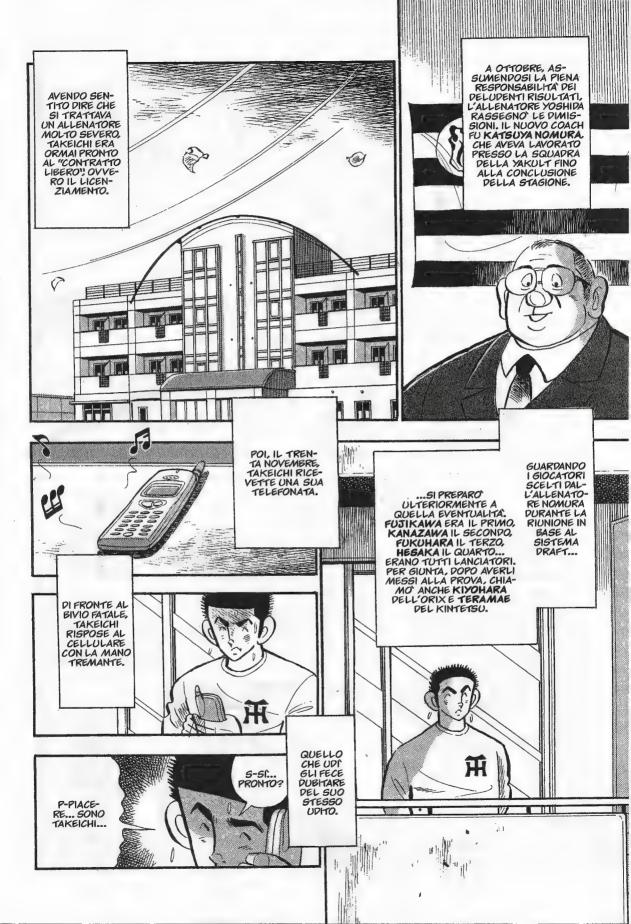






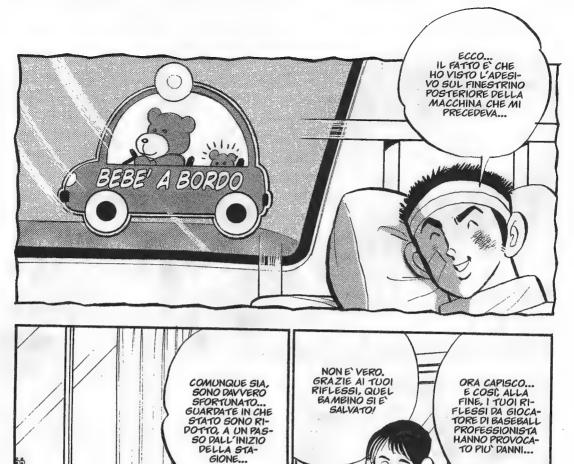
















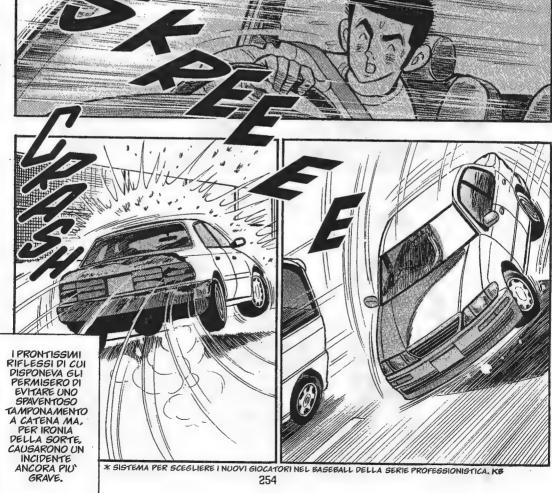


Dr un po',
Tora... Se non avessi
Cercato di evitare il
Tamponamento, avreSti subito al masSimo un colpo di
Frusta, non trovi?

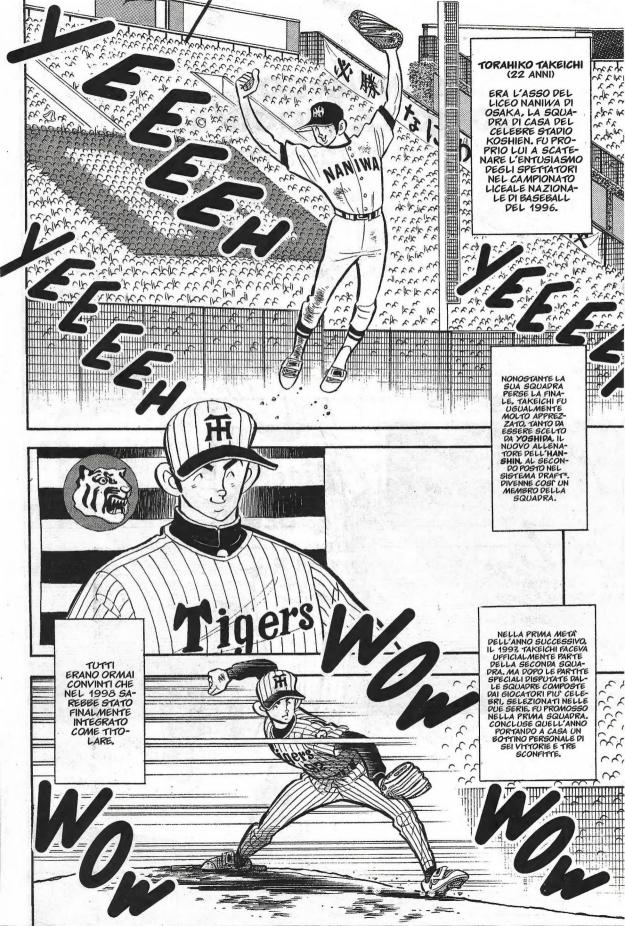


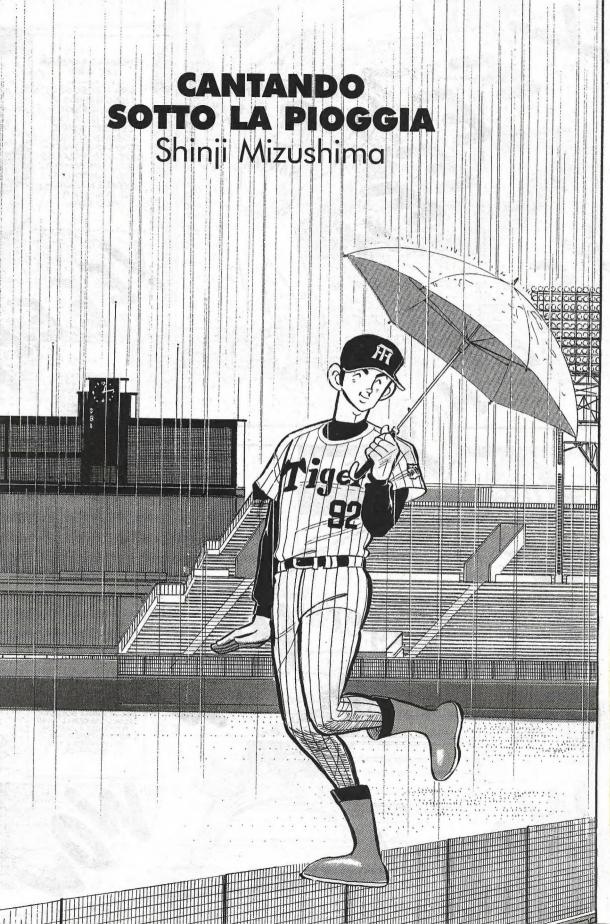
QUESTA E' UNA STORIA DI FANTASIA. I PERSONAGGI, LE ORGANIZZAZIONI, E TUTTO CIO' CHE APPARE IN ESSA NON HANNO NULLA A CHE FARE CON QUELLE REALMENTE ESISTENTI ED EVENTUALMENTE OMONIME.





\* SISTEMA PER SCEGLIERE I NUOVI GIOCATORI NEL BASEBALL DELLA SERIE PROFESSIONISTICA. KB 254









Dall'autore di GON; la più silenziosa e devastante corsa contro il tempo

a febbraio

su Point Break 39





Masashi Tanaka

-

